

Santeri Mäkinen

## Writer's Journey

Kuinka sijoittaa Sankarin matka pakettiautoon, eli kuinka ei tehdä pitkää elokuvaa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

3.5.2015

Tekijä Otsikko  Sivumäärä Aika	Santeri Mäkinen Writer's Journey - Kuinka sijoittaa Sankarin matka pakettiautoon, eli kuinka ei tehdä pitkää elokuvaa  32 sivua + 2 liitettä 3.5.2015
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Käsikirjoittaminen
Ohjaaja	Käsikirjoituksen lehtori Hanna Maylett
<p>Opinnäytetyö käsittelee kansainvälisessä Four Corners workshopissa työstettyä pitkän elokuvan käsikirjoitusta (<i>Deadlock</i>) joka epäonnistui täydellisesti. Kyseinen käsikirjoitus muuttui alalla toimivan Tutorin ohjeistuksessa täysin eri elokuvaksi kuin mitä se oli workshopiin mentäessä. Siitä tuli suljetun paikan tarina, jossa Tutorin ehdotuksesta oli keskiössä <i>Hero's journey</i>, käsikirjoituksen paradigma, joka ei varsinaisesti uppoa suljetun paikkaan.</p> <p>Työn tavoitteena on löytää vastaus siihen, pystyykö paradigman avulla pilatun käsikirjoituksen pelastamaan käyttämällä paradigmoja apunaan.</p> <p>Opinnäytetyössä <i>Deadlockia</i> tutkitaan esimerkkitapauksena ja pyritään kaivamaan sieltä esiin tarina, joka toimisi. Paradigmoina käytetään <i>Hero's journeyä</i>, <i>Beat sheetiä</i> ja <i>The Sequence approachia</i>. Näiden lisäksi tutkitaan ajatusmalli <i>Vertical &amp; Lateral thinkingiä</i>. Työssä perehdytään käytännössä myös siihen, kuinka huonosta ideasta pystytään paradigmojen avulla muokkaamaan toimiva idea, ja pohditaan mitkä ovat kyseisten paradigmojen vahvuudet ja heikkoudet. Työssä myös pohditaan idean syntymistä ja sitä, missä vaiheessa paradigmoja käyttää, jos käyttää lainkaan. Lisäksi työssä kerrotaan omakohtaisiin esimerkeihin, mitä seuraa siitä, kun dramaturgi tekee täysin eri elokuvaa kuin käsikirjoittaja.</p> <p>Johtopäätöksenä päädytään, siihen että paradigmoja soveltaen ja <i>Vertical &amp; Lateral thinkingiä</i> niihin käyttäen on helposti löydettävissä uusi tarina, jonka takana voi seistä. Lisäksi todetaan, että suurin ongelma ei missään vaiheessa ollut väärän paradigman käyttö. Suurin ongelma oli se, että tarina, jota workshopissa olisi haluttu työstää, heitettiin roskeen. Tilalle kehitetty tarina oli tästä syystä tuomittu epäonnistumaan.</p>	
Avainsanat	Paradigma, Hero's journey, Suljetun paikan elokuva

Author Title  Number of Pages Date	Santeri Mäkinen Writer's Journey - How to Place the Hero's Journey into a Van, or in Other Words, How Not to Make a Feature Film  32 pages + 2 appendices 3 May 2015
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Screenwriting
Supervisor	Lecturer Hanna Maylett
<p>This thesis discusses the international Four Corners workshop and a feature film script, <i>Deadlock</i>, which I developed together with fellow film students, with the assistance of professional screenwriters and producers. That script was a complete failure. Our initial idea was rejected point blank and were strongly advised to start working on a completely different idea by our designated tutor. The script turned into a closed set film with the central idea of the Hero's journey, a classic screenwriting paradigm that rarely works in a closed setting.</p> <p>The aim of this thesis is to find an answer to the question, if a screenplay, ruined by a paradigm, can be saved by other paradigms.</p> <p>We will explore <i>Deadlock</i> and see, if we can find a new story from its ruins with help of three screenwriting paradigms, Hero's Journey, Beat Sheet and the Sequence Approach, and a method called Vertical &amp; Lateral Thinking. This thesis demonstrates in practice, how to modify a bad idea into a good one by using these paradigms. The study also points out the strengths and weaknesses of each approach. Furthermore, the thesis reflects upon the birth of an idea and the moment when one should use a screenwriting paradigm, if one should use one at all. The thesis gives a warning example of what happens when one's tutor is making a completely different movie than the screenwriter.</p> <p>The investigation showed that one can easily find a new story within the bad one, if one uses the screenwriting paradigms without following them too closely and by using the Vertical &amp; Lateral thinking method. It is important to recognize that the chosen paradigm, Hero's Journey, was not the reason for <i>Deadlock</i>'s failure. The failure resulted from the fact that the first idea pitched in the workshop had to be thrown away. The story that was developed in its place, <i>Deadlock</i>, was therefore doomed to failure from the start.</p>	
Keywords	Paradigm, Hero's journey, Closed set film

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Call to Adventure	2
3	Meeting With The Mentor	4
4	Crossing The Threshold	5
4.1	Paradigmoista	5
4.2	Suljetun paikan elokuvista	6
4.2.1	12 Angry Men	6
4.2.2	Buried	7
4.2.3	Locke	7
4.3	Deadlockista	8
5	Tests, Allies, Enemies	9
5.1	Hero's journey	9
5.2	Hero's journey ja Deadlock	11
6	Approach	12
7	Supreme Ordeal	14
7.1	Beat sheet	15
7.2	Beat sheet ja Deadlock	16
8	Reward	18
8.1	The Sequence approach	18
8.2	The Sequence approach ja Deadlock	20
9	The Road Back	23
9.1	Vertical & Lateral thinking	23
9.2	Flashback-narratiivista	26
9.3	Vertical & Lateral thinking ja Deadlock	27
10	Resurrection	29
11	Return With the Elixir	31
	Lähteet	33

Liitteet

Liite 1. Synopsis 1 - Deadlock

Liite 2. Synopsis 2 - Deadlock

## 1 Johdanto

**LOKAKUU 2013, SITGES.** Espanjan rannikkokaupunki Sitgesissä järjestetään joka vuosi elokuvafestivaalit. Osana näitä festivaaleja Four Corners workshopiin osallistuneet ryhmät Suomesta, Englannista, Bulgariasta ja Espanjasta saavat pitchata oman leffaideansa alalla toimiville tuottajille ja rahoittajille. Pitchien jälkeen David Matamoras, pitchausopettaja, kysyy päälle sadalta ihmiseltä, että jos jokaisella olisi antaa 50 000 euroa yhdelle juuri esitetyistä kymmenestä elokuvapitchistä, mille ryhmälle he antaisivat rahansa. Lähes sata ihmistä vastaa yksi kerrallaan. Vain yksi ryhmä jää nollaan euroon. Siihen on syynsä.

Se syy löytyy lähes vuoden päivät työn alla olleesta käsikirjoituksesta, jota minä ja koulukaverini Anni ja Aarni työstimme. Kyseinen käsikirjoitus (nimeltään *Deadlock*) oli käynyt läpi jo useita eri versiota Four Cornersissa meitä avustaneen espanjalaisen Tutorimme valvonnassa. Tutorimme (jota kohteliaisuuden vuoksi kutsutaan tässä työssä vain Tutoriksi) ehdotti jo ensimmäisissä tapaamisissa että rakentaisimme käsikirjoituksen Sankarin matkan (*Hero's journey*) mukaan. Aina uuden version tarinasta luettuaan hän totesi, että käsikirjoitus oli menossa oikeaan suuntaan. Jokainen uusi versio käsikirjoituksesta meni kuitenkin aina vain kauemmaksi siitä, mitä minä halusin sillä tehdä.

Olin lähtenyt mukaan workshopiin päästäkseni työstämään täysin eri elokuvaa kuin mitä me siellä työstimme. Halusin kertoa rikutulla kronologialla höystetyn tarinan vanhainkodista ja kolmannen maailmansodan jälkeisestä maailmasta. Tutorimme taas halusin tarinamme olevan lineaarinen lasten sotaelokuva, vähän niin kuin Peter Pan ja kadonneet lapset metsässä sisseilemässä. Kaiken tämän keskellä on myös yksi pakettiauto jossa päähenkilömme on koko elokuvan ajan tekemättä mitään. Syy siihen, miksi Sitgesissä ei saatu yhtäkään vale-euroa, alkaa varmaan jo nyt aueta.

Lopulta pakettiautoon sijoitettu Sankarin matka ja Tutorimme korjausehdotukset lasten ansataisteluista sotilaita vastaan tekivät käsikirjoituksesta niin surkean, että en suostunut kirjoittamaan sitä valmiiksi, vaikka opintopisteiden puolesta minun olisi ollut pakko. Lupasin jopa myydä leffan tuottajalle kaikki oikeudet siihen käsikirjoitukseen yhdellä eurolla kunhan vain pääsisin siitä irti.

Joten – mitä tapahtui? Miten käsikirjoitus, jota työstiin jatkuvassa tutorin valvonnassa, meni niin pieleen kuin se meni? Oliko syy *Hero's journey* ja pysähtynyt tila? Olisiko jotain voitu tehdä toisin? Olisiko käsikirjoitus voitu pelastaa ja muuttaa toimivaksi?

Tutkimuskysymykseni onkin siis se, että voiko käsikirjoituksen paradigmoja käyttäen pelastaa paradigman avulla pilatun käsikirjoituksen.

Tarkastelen Four Cornersissa syntynyttä käsikirjoitusta erityisesti rakenteellisesta näkökulmasta (keskityn pääosin siihen kuinka juoni etenee näytöksittäin) ja pyrin tutkimaan, olisiko sen eteen voitu tehdä jotain enemmän. Olisiko tarina, joka oli rakenteeltaan ja sisällöltään niin surkea, että se ei saanut Sitgesissä yhtäkään vale-euroa, voitu muuttaa toimivaksi ja kiinnostavaksi tarinaksi käyttämällä *Hero's journeyä* sekä muita käsikirjoittamisen paradigmoja? Voiko ylipäättäen sellaista käsikirjoitusta jota vihaa ja johon ei suostu koskemaan, muuttaa sellaiseksi, että sitä voisi alkaa taas innolla työstämään? Lisäksi käytännössä kokeilen, voiko eri paradigmoja tunnollisesti seuraamalla jäädä tilaa luovuudelle vai tuleeko käsikirjoituksista väkisinkin ennalta-arvattavia.

Ensin avaan Four Cornersissa ideoidun käsikirjoituksen. Sitten pyrin Christopher Voglerin *Writer's journeyn*, Blake Snyderin *Beat sheetin*, Paul Joseph Gulinon *The Sequence approachin* ja Linda Aronsonin *Vertical & Lateral thinkingin* (sekä hänen Flashback-narratiivin tutkimisen) avulla etsimään käsikirjoituksesta sen ongelmakohdat, askele askeleelta korjaamaan ne ja muokkaamaan surkeasta tarinasta toimivan tarinan.

## 2 Call to Adventure

**SYYSKUU 2012, HELSINKI.** Metropoliassa tarjoutui syksyllä 2012 mahdollisuus osallistua seuraavana vuonna järjestettävään Four Corners workshopiin, jossa neljän viikon mittaisen työpajan yhteydessä Bulgariassa, Suomessa, Englannissa ja Espanjassa kirjoitettaisiin pitkän elokuvan käsikirjoitus ideasta ensimmäiseen versioon. Ensin ajattelin, että harppaus on vähän liian suuri enkä lähde mukaan, koska vasta tuona samana syksynä sain kirjoitettua ensimmäisen lyhytelokuvan käsikirjoituksenkin valmiiksi. Mahdollisuus päästä käymään sekä Sofiassa, Lontoossa että Barcelonassa oli kuitenkin liian kiehtova ja lopulta lähdin mukaan prosessiin yhdessä Annin (toinen käsikirjoittaja) ja Aarnin (tuottaja) kanssa. Annin ja Aarnin kanssa syntyi myös suht nopeasti idea käsikirjoitukseen, josta pidimme ja joka leikitteli aikahypyillä ja muistoilla vanhainkodis-

*sa ja kolmannen maailmansodan jälkeisessä joutomaassa. Se oli vaikeasti seurattava tarina rikotun kronologiansa vuoksi, mutta sitä oli helppo ideoida eteenpäin.*

Kaikki leffat lähtevät alkuperäisestä ideasta, premissistä. Tämä premissi on se majakka jota lähdetään seuraamaan ja jota aletaan tutkia. Premissi tulee väkisinkin muuttumaan matkalla, mutta sen muutoksen pitää kasvaa luonnollisesti premissin tutkimisesta ja ymmärtämisestä. Sitä auki kirjoitettaessa ja siihen paremmin tutustuesssa premissi pikkuhiljaa muuttuukin kuin evoluution tavoin ja lopulta siitä kasvaa tarina. (McKee 1999, 112–117.)

Meidän rikottua kronologiaa edustavan tarinamme premissi lähti minun halustani kertoa vanhainkodista. Olin kerran ollut pari viikkoa työharjoittelussa Lohjan vanhainkodissa, ja minulla oli siitä paikasta aika vahvoja mielipiteitä. Vanhuksia jätettiin käytäville lojumaan, yksi sai tärinäkohtauksen kun ei ollut saanut ruokaa pitkään aikaan ja yksi ei osannut enää kuiskata muuta kuin *”apua apua apua”*. Hoitajia oli ihan liian vähän vanhuksiin nähden ja työmäärä oli polttanut heidät kaikki loppuun. Vain vapaaehtoisten (osittain kehitysvammaisten) pari kertaa viikossa järjestämä askartelukerho antoi vanhuksille pientä toivoa paremmasta. En ole ikinä nähnyt niin onnellisia ihmisiä kuin mitä vanhukset olivat, kun saivat kerhossa tehdä ihan mitä halusivat, oli se sitten piirtämistä, muovailuvahailua tai vain kahvittelua.

Premissi kasvoi sitten pikkuhiljaa tarinaksi kolmannen maailmansodan jälkeisestä joutomaasta. Vanhainkoti silti oli ja pysyi isona osana sitä läpi tämän kaiken. Lisäksi pidin uusista käänteistä, joita tarinaan luotiin, erityisesti vahvasta midpointista, joka muuttaa koko leffan asetelman, sekä kahden lapsen välisestä seksikohtauksesta. Kaikki, mitä ei ole nähnyt aiemmin elokuvissa, on mielestäni aina tavoittelemisen arvoista

Meillä oli tarina, jossa oli jotain uutta ja rohkeaa ja joka ainakin minun mielestä toimi hyvin. Syyskuusta 2012 aina maaliskuuhun 2013 asti sitä tarinaa työstettiin ja ideoitiin päivästä toiseen. Lopulta tarina eteni niin pitkälle, että sen kanssa uskalsi lähteä Bulgarian workshopiin katsomaan, mitä mieltä muut olivat siitä.

Päästyämme takaisin Suomeen ei tarinasta ollut jäljellä enää mitään.



### 3 Meeting With The Mentor

**MAALISKUU 2013, SOFIA.** *Lähdimme tarinamme kanssa ensimmäiseen Four Corners -workshoppiin Bulgarian pääkaupunkiin Sofiaan, jossa meille määrättiin henkilökohtainen alalla pitkän uran tehnyt Espanjalainen Tutor-opettaja. Ensimmäisenä päivänä saimme puoli tuntia aikaa keskustella hänen kanssaan projektistamme hotellimme aulassa. Me pitchasimme Tutorille tarinamme, mutta hän ei pystynyt kuuntelemaan sitä edes loppuun asti. Hän ei joko oikeasti ymmärtänyt aikahyppyjen käsitettä tai sitten ei vain halunnut ymmärtää. Tarinaa hän kutsui ”elokuvana kelpaamattomaksi ideaksi”. Hän ehdotti, että pyyhkisimme pöydän kokonaan tyhjäksi ja aloittaisimme alusta täysin eri lähtökohdilla. Me suostuimme tähän hammasta purren, luultavasti koska olimme kaikki jo tehneet niin paljon työtä kirjoittaessamme tarinan, joka ei kuulemma vain toiminut. Lisäksi ohje tuli alan ammattilaiselta ja me olimme vain opiskelijoita. Yli puoli vuotta työtä oli juuri heitetty ulos ikkunasta yhden puolen tunnin tapaamisen johdosta.*

*”Hyvä dramaturgi pelastaa ja huono tuhoaa” on sanonta, joka on harvinaisen totta. Lähtökohtaisesti dramaturgi ei myöskään sano, että onko jokin idea huono vai ei, vaan hän etsii siitä ideasta sen, mikä toimii ja mikä ei toimi, ja auttaa korjaamaan nämä ongelmat. Hän ei missään nimessä sano ”ei, ei, ei, keksikää kokonaan uusi idea”.*

En pitänyt tutoriamme hyvänä dramaturgina missään vaiheessa, sillä hän keskittyi workshopin edetessä aina vääriin asioihin. Mutta silti minä, Anni ja Aarni kuuntelimme häntä. Joko meidän tai hänen olisi joustettava, jotta yhteistyötä olisi mahdollista tehdä, joten me alistuimme ja teimme mitä hän sanoi. Ehkä se oli osittain pelkuruutta, mutta pääosin se oli puhdasta välinpitämättömyyttä. En pitänyt siitä, että meidän piti keksiä uusi idea, ja kapinoin tätä vastaan tekemällä kaiken niin huonosti kuin pystyin.

Miksi emme sitten olleet kuuntelematta Tutoriamme ja vain tehneet mitä itse halusimme? En tiedä. Vaikka pomo antaa kuinka typeriä käskyjä, silti ne toteutetaan. Tässä oli takana sama juttu. Me olimme kolme toisen vuoden opiskelijaa, alla vain yksi lyhytelokuvan käsikirjoitus. Tutorimme taas oli työstänyt satoja, ehkä tuhansia projekteja. Ei meillä ollut varaa lähteä sooloilemaan.

Olen kuitenkin näin jälkiviisaana varma, että ilman Tutoriamme olisimme pärjänneet käsikirjoituksen kanssa paremmin kuin mitä hänen kanssaan pärjäsimme. Näin ollen voin kokemuksella todeta, että sanonta todella pitää paikkaansa: huono dramaturgi

todellakin tuhoaa. Into kirjoittaa käsikirjoitusta häviää ensimmäisenä, koska kaikki, josta alkuperäisessä tarinassa piti, on kadonnut. Siitä eteenpäin kirjoittaminen on väkinäistä, koska ei enää itsekään usko tarinaan. Se tuntuu työltä, ja käsikirjoituksen haluaa vain saada alta pois niin pian kuin mahdollista. Tällöin tupataan myös menemään sieltä, mistä aita on matalin.

Näillä erittäin huonoilla lähtökohdilla syntyikin täysin uusi tarina nuoresta pojasta, joka joutuu piileskelemään pakettiautossa vanhan miehen kanssa.

## 4 Crossing The Threshold

**MAALISKUU 2013, SOFIA.** Tutorimme lisäksi käytimme tarinaa muilla workshopin tarjoamilla ammattilaisilla aina rahoittajista tuottajiin. Kaikkien näiden ammattilaisten valvovan ja hyväksyvän silmän alla alkuperäinen tarina tyrmättiin ja lopulta muutettiin suljetun paikan elokuvaksi pojasta pakettiautossa vanhan miehen kanssa. Siinä ei ollut aikahyppyjä tai muistoja, koska meille vakuuteltiin että ne eivät toimisi. Vanhainkoti, midpointin käänne ja kahden lapsen välinen seksikohtaus katosivat myös kuviosta täysin. Ainoa elementti, joka pelastettiin, oli kolmannen maailmansodan jälkeinen maailma, ja sekin pääosin Aarnin vaatimuksesta. Tämä tarina toimi vain niin kauan kun se oli premissi, siitä eteenpäin se alkoi hajota kasaan. Mutta kun Tutorimme kuuli tämän premissin, hän piti siitä ja totesi heti, että *Hero's journey*, siinä se on. Sen muotin avulla saatte loputkin tarinasta kasaan.

### 4.1 Paradigmoista

Käsikirjoittamisen paradigmoja eli narratiivin rakenteeseen liittyviä apuvälineitä löytyy lukuisia. Osa niistä on selvästi juoni- ja rakennepainotteisia, kun taas osa on selvästi hahmopainotteisia. Joten kun tarina sijoittuu pakettiautoon, ja vain pakettiautoon, jossa on kaksi hahmoa, joista kaikki lähtee, päätti tutorimme ehdottaa meille *Hero's journeyä*, ehkä kaikista paradigmoista juonipainotteisinta. Me emme sillä hetkellä osanneet epäillä tämän ehdotuksen takaa mitään outoa. Vasta kun aloimme kirjoittaa tarinaa, tajusimme, että se menisi aivan helvetiksi Sankarin matkan avulla. Suljetussa paikassa ei yksinkertaisesti voi olla niin suurta juonikaarta.

Kuten Johdannossa mainitsin, opinnäytetyössä käsittelen neljää eri käsikirjoittamisen paradigmaa (joista viimeinen eli Linda Aronsonin *Vertical & Lateral thinking* ei edes ole paradigma vaan enemmänkin apuväline logiikan ja mielikuvituksen välimaaston kartoittamiseen). Altistan pakettiautoidean näistä jokaiselle yksi kerrallaan, etsien niiden avulla tarinan ongelmakohtia ja ratkaisuja.

#### 4.2 Suljetun paikan elokuvista

Koska *Deadlockin* pitäisi olla suljetun paikan elokuva (se ei todellakaan ole, todistan sen kohta), on hyvä tietää, mikä on suljetun paikan elokuva ja mikä tekee siitä toimivan.

Teoriassa voisi sanoa että *Die Hard* (1988) on suljetun paikan elokuva, koska siinä ei poistuta kerrostalosta, jossa terroristit ovat. Samalla logiikalla voisi sanoa että *The Evil Dead* (1981) tai *Panic Room* (2002) ovat samaa sarjaa, koska niissäkin melkein lähes kaikki hetket sijoittuvat yhteen taloon. Mutta nämä elokuvat eivät tietenkään ole oikeasti suljettuja paikkoja, koska niistä puuttuu taikasana: klaustrofobia.

Suljetun paikan elokuvan tekee se, että elokuva tiedostaa olevansa vankina suljetussa paikassa ja käyttää sitä apunaan tarinan kerronnassa ja teemassa. Läpi tämän opinnäytetyön käytän kolmea toimivaa ja selkeää suljetun paikan elokuvaa apuna tarinan hahmottamisessa.

##### 4.2.1 12 Angry Men

Sidney Lumetin *12 Angry Men* (1957) sijoittuu alku- ja loppukuvaa lukuun ottamatta täysin valamiehistön huoneeseen ja sen yhteydessä olevaan vessaan. Sieltä ei poistuta ennen kuin päätös murhaoikeudenkäyntiin on saatu aikaiseksi. Yksitoista valamiestä sanoo ”syyllinen” kun taas yksi sanoo ”syytön”. Tästä alkaa riitely, tappelu ja painostava jännitys, kun huoneen seinät alkavat kaatua päälle ja kuumuus käydä sietämättömäksi. Pikkuhiljaa valamiehet vaihtavat mielipiteitään ja lopulta he saavat päätöksen aikaiseksi.

*12 Angry Men* on kuin hyvä teatteriesitys, jossa suljettu tila ja paon mahdottomuus tukevat tarinaa. Päätöksen on pakko syntyä, pois ei pääse ennen sitä. Osalla valamieh-

tä on jopa kiire pois huoneesta jo alusta alkaen, joten elokuvaan on saatu istutettua tikittävä kellokin. Tämä elokuva on myös esimerkeistä ainoa, jossa yhteyttä ulkomaailmaan ei ole lainkaan. Kaikki mitä tapahtuu, tapahtuu vain ja ainoastaan valamiesten välillä.

#### 4.2.2 Buried

*Buried* (2010) lähtee siitä, kuinka mies herää elävältä haudattuna arkussa vain kännykkä apunaan. Pakotietä ei ole ja happea ei ole kuin pariksi tunniksi. Kännykän avulla mies saa yhteyden hautaajiinsa ja selviää, että kaikki tapahtuu Irakissa, jossa mies on toiminut öljyrekan ajajana. Hänet on kaapattu ja haudattu elävältä terrorismin nimissä, eikä hän ole edes ensimmäinen tämän kohtalon kokenut. Tarina kasvaa tästä pikkuhiljaa aina siihen, kuinka käärme luikertelee arkkuun ja kuinka terroristit vaativat miestä leikkaamaan sormensa irti ja kuvaamaan sen tai hänen perhe kuolee. Tämä ei ole mikään hyvän mielen elokuva.

Suljetun paikan elokuvan määritelmä kohtaa huippunsa *Buriedissa*, sillä siinä ei missään vaiheessa poistuta maan alle haudatusta arkusta. Kaikki mitä tapahtuu, tapahtuu siellä. Ulkomaailma on käden ulottuvilla kännykän avulla, mutta sitä ei koskaan nähdä. Tämä tekee elokuvasta klaustrofobisen painajaisen, joka päättyy lopulta juuri niin huonosti kuin voi vain kuvitella.

#### 4.2.3 Locke

*Locke* (2013) on tarina samannimisestä betonimiehestä, joka eräänä päivänä kotiinpaluun sijaan ajaakin Lontooseen, jossa yhden illan juttu on synnyttämässä tämän lasta. Ajomatalla hän pistää koko elämänsä uusiksi kertomalla vaimolleen siitä, mitä on tapahtunut, jättämällä tärkeän työn firmassa amatöörin käsiin mutta lupaamalla auttaa tätä suorittamaan sen puhelimen välityksellä, kertomalla tästä pomolleen ja saamalla potkut sekä lohduttamalla yhden illan juttuaan tämän synnytyksessä.

Elokuva sijoittuu lähes täysin autoon, jossa Locke puhelimen avulla vetelee naruista ja pyrkii selvittämään asiansa. Kun tämän ottaa huomioon, on mielenkiintoista miten sulavasti elokuva etenee ja miten jännittävä se silti on. Se on pieni elokuva suurista asioista vaikka se sijoittuu vain autoon. Tunnelma on klaustrofobinen, mutta ei niinkään lokaati-

on vaan puheluissa käytävien keskustelujen vuoksi, kun pikkuhiljaa käy selväksi, että Locke on omien valintojensa vanki.

Aivan kuten *Buriedin* kanssa, *Lockessa* on yhteys ulkomaailmaan puhelimen avulla. Tarvitseeko suljetun paikan elokuvassa sitten olla joku yhteys pois sieltä, on kysymys, jota tullaan tässä opinnäytetyössä myös myöhemmin tutkimaan. Itse haluaisin uskoa että se ei ole välttämätöntä. *12 Angry Menissä* sitä yhteyttä ei ollut ja silti se toimii täydellisesti.

#### 4.3 Deadlockista

*Deadlockin* ensimmäisen version lyhyt synopsis löytyy liitteestä 1, mutta tässä pientä tiivistelmää siitä miten se versio eteni:

Jonttu on nuori poika, joka elää lapsijengissä metsässä hylätyssä kerrostalossa. Lapsilla on läheisellä tiellä barrikadi, jonka avulla he pysäyttävät sotilaita tai siviilejä ja ryöstävät näiden tarvikkeet. Eräänä päivänä Jonttu pysäyttää vanhan Johanneksen ajaman pakettiauton barrikadille, mutta ennen kun hän ehtii ryöstää tämän tarvikkeet, joukko sotilaita saapuu myös sinne. Jonttu ja Johannes piiloutuvat pakettiautoon, jonka ympärillä nyt kuhisee sotilaita. Sotilaat ovat paikalla tuhotakseen lapsijengin metsästä. Jonttu ja Johannes eivät aluksi tule yhtään toimeen, mutta lopulta löytävät yhteyden ja jopa pelastavat toistensa hengen. Kaikki barrikadilla olevat autot kuitenkin hinataan läheiselle stadionille purettavaksi, ja Jonttu sekä Johannes, yhä piilossa pakettiautossa, joutuvat stadionilla hylkäämään pakun. He tarvitsevat silti autoa, joten he pyrkivät pääsemään takaisin sen luokse ja Johannes kuolee, Jonttu pakenee pakettiautolla ja löytää tien pelastaa oman jenginsä jäseniä sotilailta uhrautumalla itse. Loppu.

Kuten huomaatte, tarina kaatuu heti kun pakettiauto saapuu. Kaikki siitä eteenpäin on vain täysin epäuskottavaa. Lisäksi seuraavissa versioissa (Liite 2) painopiste siirtyi Tutorin ehdotuksesta pois pakettiautosta läheiseen metsään, jossa lapset sotivat sotilaita vastaan. Näin ollen päähenkilö sai vähemmän ruutuaikaa kuin sotivat lapset saivat. Lisäksi, missä on suljettu tila mihin kaiken piti sijoittua? Missä on klaustrofobia? Toinen näytös sijoittuu pääosin pakettiautoon päähenkilön kannalta, mutta mitään muuta suljettua siinä ei ole.

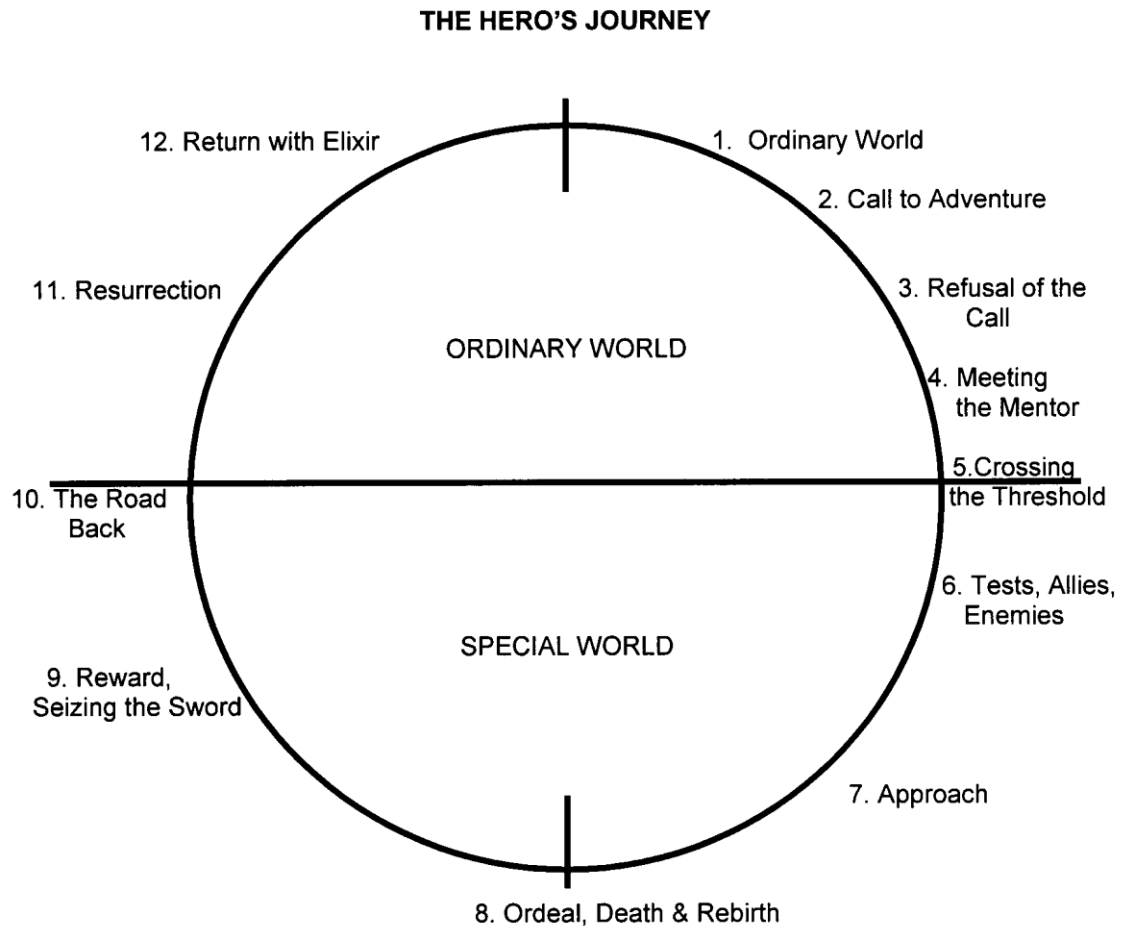
## 5 Tests, Allies, Enemies

**KESÄKUU 2013, HELSINKI.** *Hero's journeyn avulla kirjoitimme tarinasta version, joka oli kaikkien mielestä huono. Rakenne siinä oli Sankarin matkan mukainen, mutta sisältö ei vain yksinkertaisesti toiminut. Suurin ongelma sisällössä nousi siitä, että koska pakettiauto oli suljettu ja pysähtynyt tila, ei sinne saanut asetettua Hero's journeytä järkevästi, varsinkin kun meillä oli yhä tavoitteena tehdä suljetun paikan elokuva. Tutorimme ei välttämättä ymmärtänyt, mitä suljettu tila elokuvassa merkitsi, joten hän painokkaasti ehdotti että sijoittaisimme osan tarinasta läheiseen metsään, jossa loput lapsista piileskelivät. Hän myös piti hyvänä ideana, että seuraisimme yhä Hero's journeytä. Helsingin workshopin jälkeen me kuuliaisesti teimme näin. Minä ja Anni kirjoitimme tarinan auki Hero's journeytä ehkä liiankin pikkutarkasti seuraten ja tajusimme, että pakettiautoon sijoittuva päätarina oli nyt vain sivujuoni ja päähenkilö sivuosassa omassa elokuvassaan. Näin ollen sekä rakenne että sisältö olivat nyt molemmat täydellisesti hukassa.*

### 5.1 Hero's journey

Sankarin matka lähti siitä, kun Joseph Campbell kirjoitti kirjassaan *Hero With a Thousand Faces* monomyytistä, eri kansojen ja kulttuurien sisällä kerrotuista samaa kaavaa noudattavista tarinoista. Campbell itse tiivistä monomyytin tarinaksi Sankarista, joka matkaa normaalista maailmasta yliluonnolliseen ihmemaahan, jossa kohtaa voimia jotka koettelevat häntä kunnes Sankari voittaa ne. Tämän jälkeen Sankari palaa seikkailuiltaan normaaliin maailmaan, jossa voi jakaa kokemuksiaan ja voimiaan kansaihmisilleen (Campbell 1949, 23).

Myöhemmin tätä kaavaa alettiin kutsua *Hero's journeyksi* ja lopulta Christopher Vogler, dramaturgi ja käsikirjoittamisen opettaja Hollywoodissa, kirjoitti monomyytistä kirjan *Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, jossa tutkittiin Sankarin matkaa erityisesti elokuvataiteen ja käsikirjoituksen näkökulmasta. Campbellin monomyytissä matkaan kuului 17 eri jaksoa, vaikka harvassa myytissä kaikki jaksot toteutuivat. Vogler tiivistä Campbellin askeleet tusinaan sillä ajatuksella, että Sankarin matkan ei ole edes pakko noudattaa kaikkia niistä (Kuvio 1). Se on harvinaisen joustava paradigma, vaikka se on paikoittain myös hyvin pikkutarkka. (Vogler 1992, 17.)



Kuvio 1: Hero's journey (Vogler)

Ensimmäisessä näytöksessä esitellään Sankari omassa normaalissa ympäristössään (*Ordinary World*), jossa hän kohtaa haasteen tuntemattomaan (*Call to Adventure*). Ensin Sankari kieltäytyy, yleensä peläten haastetta (*Refusal of the Call*), mutta kun hän kohtaa mentorinsa (*Meeting With the Mentor*), eräänlaisen isähahmon, joka tukee Sankaria ja valaa tähän rohkeutta, lähtee Sankari viimein matkalle (*Crossing the Threshold*). (Vogler 1992, 97–155.)

Toisessa näytöksessä Sankari kohtaa seikkailun ohessa pienempiä haasteita ja löytää sekä ystäviä että vihollisia (*Tests, Allies, Enemies*). Lopulta hän päätyy sinne, minne on ollut matkalla. Siellä kaikki huipentuu, ja matkasta ei enää ole paluuta (*Approach*). Siellä Sankari kohtaa pahimman pelkonsa ja päätyy kuolemanvaaraan (*Supreme Ordeal*). Mutta Sankari onnistuu selviämään ja saa haltuunsa palkkion, jota on ollut jahtaamassa, on se sitten esine tai vaikka tieto jostain (*Reward*). Sitten Sankari pakenee pahan

jahdatessa häntä (*The Road Back*). Sankari myös tietää tässä vaiheessa, että hänen pitää löytää keino päästä takaisin normaaliin maailmaansa. (Vogler 1992, 156–225.)

Kolmannessa näytöksessä Sankari kohtaa pahimman pelkonsa viimeisen kerran ja onnistuu voittamaan tämän. Nämä taistelut pahan kanssa muokkaavat Sankaria, ja hän ns. syntyy uudestaan (*Resurrection*). Sankari palaa sinne mistä lähti palkintonsa kanssa, on se sitten esim. jokin esine tai tieto, joka muuttaa Sankarin ja muiden elämän (*Return with Elixir*). (Vogler 226–261.)

Kaksitoista yksinkertaista askelta, joihin suurin osa Hollywoodin seikkailu- ja toimintaelokuvista uppoaa täydellisesti, parhaiten tietysti *Star Wars* (1977) ja sen jatko-osat. Itse asiassa nopeasti ei tule mieleen yhtäkään seikkailuelokuvaa, joka ei noudattaisi tätä kaavaa ainakin jossain määrin.

## 5.2 Hero's journey ja Deadlock

Jos nyt ottaisin tarinan uudelleen käsittelyyn *Hero's journeyn* kautta, olisi heti tehtävä muutama tärkeä päätös. Ensinnäkin, jos aikoo pitää kynsin hampain kiinni *Hero's journeystä*, on suljettu tila, johon suuri osa elokuvasta sijoittuu, hävitettävä kokonaan. *Hero's journey* on ensikädessä seikkailu tai toimintaelokuvan kaava, henkilö nousee suuresta joukosta ja lähtee matkalle, jonka jälkeen hän palaa lähtöpaikkaansa sankarina. Suljettu paikka, kuten pakettiauto, sopisi paremmin tiiviille trillerille (*Buried*, *12 Angry Men*) tai draamaelokuvalle (*Locke*). Joten ei pakettiautoa. Ei suljettua paikkaa.

Sitten määrittelin genren uudestaan, koska *Deadlockissa* ei sitä ole. Se on kuin sekotus lastenelokuvaa, draamaa, sotaelokuvaa ja jännitystä. Tekisin siitä puhtaasti seikkailuelokuvan, jossa vanhasta ideasta otetaan vain lapsijengi ja tapahtumapaikka. Jos siihen istuttaa *Hero's journeyn*, lopputulos voisi olla vaikka seuraava raakile:

Eräänä päivänä lapsijengin arki metsässä muuttuu, kun sotilaat tulevat, kaappaavat lapset ja päähenkilö jää yksin. Hän kohtaa mentorinsa (ehkä tässä kohtaa pakettiauto ja Johannes voivat tulla hetkellisesti takaisin) ja lähtee retkelle pelastamaan ystäviään. Lopulta hän päätyy sotilaiden tukikohtaan, jossa lähes onnistuisi saamaan ystävänsä vapaaksi, mutta sitten kaikki kääntyy pääläelleen. Mentor kuolee ja päähenkilö jää itsekin vangiksi. Mutta hänellä on tahdonvoimaa ja hän onnistuu oveluudella pakenemaan ja vapauttamaan myös toiset lapset. Varmistaakseen, että sotilaat eivät pääse jatka-



maan toimiaan, lapset palaavat leirille ja tuhoavat sen päähenkilön suunnitelman perusteella. Sotilaat häviävät, lapset voittavat ja sankari on löytynyt.

Todella yksinkertainen tarinan kaava, mutta parhaissa seikkailuelokuviissa on. Indiana Jones etsii liiton arkkiä, löytää sen, menettää sen, joutuu vangiksi ja lopulta oveluudella voittaa natsit. Frodon pitää tuhota sormus viemällä se Mordoriin, käyttää pientä kokoaan hyväkseen päästäkseen sinne, kokee vastoinikäymisiä mutta ei luovuta ja onnistuu lopulta tehtävässään. Miehen pitää ostaa digiboksi aamuyhdeksään mennessä, hän kokee ongelmia, tilanne vaikuttaa toivottomalta, mutta tahdonvoimalla ja periksiantamattomuudellaan hän kuitenkin onnistuu. Seikkailut ovat yksinkertaisia, koska niiden tehtävä on olla viihdyttäviä. Myytit ovat myös yksinkertaisia samasta syystä. On henkilö, joka lähtee matkalle, häntä koetellaan, hän lähes häviää ja lopulta hän voittaa.

Four Cornersissa väentämämme tarina yritti olla koskettava, järkyttää sekä olla raaka ja brutaali. Ne olivat kaikki peruja ensimmäisestä vanhainkotitarinasta. Me pidimme nämä elementit siellä luultavasti minun vaatimuksestani, koska edelleen halusin palata siihen. Mutta tuossa ylläkirjoitetussa *Hero's journey* versiossa, siinä ei ole tätä raakkuutta. Se on paljon kevyempi ja viihdyttävämpi. Paha saa palkkansa ja hyvyys voittaa.

En silti ikinä tekisi sitä. Se on niin normaali ja mielikuvitukseton että en näe mitään syytä uhrata aikaa sille. Sankarin matka itsessäänkin on elokuvissa loppuun asti kulutettu kaava, eikä siinä ole mitään yllättävää ja uutta. Yllättävyys ja uutuus ovat käsikirjoituksen elinehto, joten jos kirjoittaa käsikirjoitusta, haluaa sen kanssa aina tehdä jotain, mitä ei ole ennen tehty, jotain venettä keikuttavaa ja haastavaa. Suljetun paikan elokuvassa olisi sentään haastetta, joten palataan siihen.

## 6 Approach

**ELOKUU 2013, HELSINKI.** *Kesän lopulla hälytyskellot alkoivat soida. Jos itse ei jaksa edes lukea synopsisista tarinasta loppuun ilman että alkaa kyseenalaistaa kaikkea mitä siinä on, peli on menetetty. Muistaakseni ehdotin tässä välissä myös Annille ja Aarnille, että palataan siihen vanhaan tarinaan, siihen missä oli vanhainkoti, mutta lopulta lasimme, että emme olisi ehtineet ennen seuraavaa workshopia saada aikaan edes kunnollista kohtausluetteloa. Joten minä ja Anni taistelimme, jotta saimme tarinan keskipisteen pysymään yhä päähenkilöissä. Lapset metsässä piti väkisin työntää sivujuoneksi.*

*Seurauksena Deadlockin seuraava kohtaustuettelo noudatti kaavaa, jossa ei pakettiautossa pitkään aikaan tapahtunut mitään, sitten vähän toimintaa metsässä, sitten pakettiauto ja ei mitään, ja sitten taas vähän toimintaa metsässä. Lisäksi kuinka kauan edes pystyy venyttämään sitä, että supersotilaat taistelevat aseettomia pikkulapsia vastaan ja eivätkä voita näitä?*

Yritetään seuraavaksi väkisin sijoittaa *Hero's journey* suljettuun tilaan ja katsotaan, voiko sitä oikeasti saada toimimaan. Onko sillä mahdollista saada aikaiseksi järkevä, uskottava ja viihdyttävä elokuva?

Otetaan *Deadlockin* lähtökohta. On lapsijengi, on barrikadi, pakettiauto saapuu ja päähenkilö ajautuu sen takatilaan pakettiauton omistajan kanssa piiloon sotilailta. Mutta mitä jos sotilaat tässä kohtaa tuhoaisivat lapsijengin ja lähtisivät pois? Pakettiauton ovet ovat lukossa tai rikki, eikä niitä saa auki käsivoimin. Mitään työkaluja niiden avaamiseen ei ole. Toinen henkilöistä on voimaton lapsi ja toinen vanha raihnainen mies, joten ikkunoitakaan ei saa rikottua. Sankari on lähtenyt ns. ”matkalleen”.

Siinä on jännityselokuvan alku. Ei ruokaa, ei vettä, ei keinoa päästä pakoon autosta. Ulkona on kuuma, ja auton pellit hehkaavat lämpöä sisälle. Lisäksi molemmat päähenkilöt ovat toistensa vastakohtia. Joten voisiko Sankarin matka nyt olla paikoillaan pysyvä seikkailu jossa tähtäimenä on selviytyä? Panokset vain kasvavat, kun vanhus lopulta kuolee kuumuuteen. Jäljelle jää lapsi, joka on yksin autossa. Miten hän pääsee pakoon sieltä? Miten hän kasvaa ihmisenä?

Totta kai tuossa on taas kysymys siitä onko elokuvassa uskottavuusongelma. Onko katsoja valmis uskomaan, että kaksi henkilöä voi olla kuolemanvaarassa pakettiauton takatilassa? Toisaalta, seikkailuhenkisille jännityselokuville uskottavuusongelmat ovat joskus täysin sallittavia. *Gravity* (2013) on tavallaan suljetun paikan seikkailuelokuva avarassa ympäristössä, sillä siinä päähenkilö ei tahdo päästä avaruudesta pois millään. Lopulta hän löytää tahdonvoimaa ja taistelee hengestään, onnistuen siinä. Jos otetaan sama lähtökohta ja pistetään se pakettiautoon, jossa ulkoinen uhka eli kuumuus painaa päälle, on siitä mahdollista saada aikaiseksi elokuva.

Mutta se ei silti ole Sankarin matka. Se, että onnistuu pelastamaan itsensä, ei varsinaisesti ole sankarillista vaan kertoo enemmänkin tahdosta selviytyä. Jos henkilö pelastaisi myös muita, sitten se olisi tarina sankarista.

Tästä nousee nyt ajatus, että voisiko tarina olla ns. *Selviytyjän matka*. Ei *Gravity*kään ole tarina sankarista vaan selviytyjästä. Selviytyjän matkassa terminä on sentään jotain, joka kuulostaa uudelta. Keksin sen tosin juuri itse eli se on todella uusi termi ja sitä ei siksi paradigmana voi tutkia, mutta se vaikuttaa mielenkiintoiselta. Se olisi jotain, mitä olisi hauska tutkia. Mikä tekee ihmisestä selviytyjän? *Buried* käsittelee tätä samaa teemaa, sillä siinä päähenkilö joutuu taistelemaan aktiivisesti elämästään passiivisessa paikassa. *Lockessa* päähenkilö taistelee paikastaan maailmassa, jossa työ, koti ja perhe viedään alta, joten tavallaan sekin on tarina miehestä, joka yrittää selviytyä.

Suljetun paikan elokuvassa, jännittävässä sellaisessa, pitää olla kyse selviytymisestä, on se sitten selviytymistä hengissä tai selviytymistä elämässä. Tämä alkaa käydä nyt harvinaisen selväksi. Lisäksi on turhaa edes kuvitella että *Hero's journey*tä uskollisesti seuraten voi kertoa järkevältä tuntuvan tarinan suljetussa tilassa.

Tässä versiossa on myös edelleen sama ongelma kuin tuossa edellisen kappaleen versiossa tarinasta: sankarin matka on nähty, se on kaava joka on kulutettu loppuun. Jos paradigma ei anna tilaa uusille ideoille, ei se myöskään voi antaa tilaa luovuudelle ja näin ollen sen avulla ei voi syntyä mitään uutta. Se on vain saman vanhan tarinan kertomista uudelleen ja uudelleen ja uudelleen. Tämä on erittäin iso ongelma elokuvien tulevaisuuden kannalta.

Rakkaustarina *Hero's journey*n kanssa on ohitse. Jokaisen hahmon muuttaminen Threshold Guardianiksi tai Mentoriksi tai Shapeshifteriksi auttaa tarinankerronnan evoluutiota eteenpäin yhtä paljon, kuin mitä se tyydyttää niiden ylimielisyyttä, jotka pitävät näitä perusolettamuksia tärkeänä. Näiden määrääminen pitäisi tuomita hirmuvaltaiseksi ja haitalliseksi mahdollisten taiteilijoiden luovalle mielelle kaikkialla. (Hull 2010) (Oma suomennos).

Koska tuo yllä oleva pakettiautojännäri ei siis sovi Sankarin matkan paradigmaan järkevästi, kokeillaan sitä seuraavaksi kaikista käsikirjoituksen paradigmoista yksinkertaisimpaan ja tarkimpaan, eli Blake Snyderin *Beat sheetiin*.

## 7 Supreme Ordeal

**SYYSKUU 2013, LONTOO.** Englantiin mennessä tarinamme oli puhtaassa kriisissä. Minä ja Anni vihasimme sitä enemmän kuin mitään. Oli erittäin lähellä, etten hypännyt koko ryhmästä ja workshopista pois, mutta kun tiesin että pääsisin paria kuukautta

myöhemmin Sitgesin lähellä olevaan Barcelonaan, kaupunkiin, jonka olin aina halunnut nähdä, päätin kärsiä ja yrittää tehdä parhaani. Tapasimme tutorimme ja kerroimme, että tarinamme ei toimi millään tavalla. Osa elokuvasta sijoittuu pakettiautoon ja osa metsään, jossa lapset sotivat sotilaita vastaan. Pakettiautossa elokuva tuntuu aina pysähtyvän ja metsän tapahtumat ovat vain puhtaasti epäuskottavia. Ehdotimme hänelle, että mitä jos myönnettäisiin koko pakettiautotarinan olevan vain suuri virhe ja palattaisiin takaisin siihen alkuperäiseen ideaan. Tutorimme sen sijaan ehdotti, että mitä jos tehtäisiin tästä elokuvasta vähän niin kuin *Predator* lapsilla. Loppuworkshopin ajan hän sitten keskittyi siihen, miten metsään voisi tehdä ansoja. Onko karhunrautoja mahdollista tehdä puusta?

## 7.1 Beat sheet

Kesäelokuvia kuvaillaan usein kaavamaisiksi. Mutta harvat tietävät, että niitä varten on itse asiassa olemassa kaava — kaava jossa määrätään sivu sivulta, mitä käsikirjoituksessa pitäisi tapahtua. (Suderman 2013) (Oma suomennos)

Tämä yksinkertainen kaava (tai rakenne kuten Blake Snyder sitä itse kutsuu) on nimeltään *Beat sheet*, ja se löytyy Blake Snyderin kirjasta *Save The Cat: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Snyder itse ehdottaa *Beat sheetin* käyttämistä käsikirjoituksen suunnitteluvaiheessa rytmittääkseen käsikirjoituksen toimivaksi, mutta ottaen huomioon kaavan sisällön, itse käyttäisin sitä enemmänkin ensimmäisen version hioimisessa, jos silloinkaan. (Snyder 2005, 70–71.)

En näe tarpeelliseksi avata tähän kaikkia 15:ta eri kohtaa joita *Beat sheetiin* kuuluu, mutta sen sanon, että siinä määritellään tarkasti, että millä sivulla pitää tapahtua mitään ja mitä tiettyjen sivujen välissä tulisi tapahtua.

Esimerkiksi käsikirjoituksen ensimmäisellä sivulla pitäisi löytyä *Opening Image*, joka määrittelee elokuvan tyylin ja tunnelman. Sivulla 5 pitää sanoa elokuvan teema ääneen ja sivulla 12 pitää olla katalyyttinen tapahtuma. *Beat sheet* myös määrittelee mitä näiden lukkoon lyötyjen sivujen välillä pitäisi tapahtua. Esim. Sivuilla 30–55 alla on ns. *Fun and Games* osio jossa päähenkilö käsittelee elokuvan premissiä. Sivuilla 75–85 löytyy *Dark Night of The Soul* jossa päähenkilön toivo on viety ja hän surkuttelee kohtaloaan. Käsikirjoituksen on myös oltava tasan tarkkaan 110 sivua. (Snyder 2005, 72–90.)

Ei ole vaikea arvata, mitä tämä kaikki tekee luovuudelle.

## 7.2 Beat sheet ja Deadlock

Kuten sanottu, *Beat sheetin* avulla on mahdollista rytmittää elokuva toimivammaksi, joten sen avulla voi myös tutkia käsikirjoitusta ja tarkastella, puuttuuko sen rakenteesta jotain tärkeitä elementtejä. Näin ollen sijoitetaan tuo uusi *Vankina Pakettiautossa* idea *Beat sheetiin*:

Päähenkilö Jonttu tuntee itsensä vangiksi omassa lapsijengissään ja haluaisi paeta sieltä, mutta ei tiedä minne. Maailma on vaarallinen paikka, ja Jonttu on pieni heikko poika. Eräänä päivänä Jonttu määrätään barrikadille ryöstämään autoja. Hän yrittää sysätä työn jollekin muulle mutta lopulta joutuu alistumaan ja siirtymään sinne. Siellä hän kohtaa vanhan kuolemansairaamiehen Johanneksen, joka saapuu paikalle pakettiautolla. Ryöstö epäonnistuu sotilasryhmän saavuttua paikalle, ja Johannes sekä Jonttu ehtivät pakettiautoon piiloon viime hetkessä. Sotilaat hyökkäävät metsään, tappavat lapsijengin ja lähtevät pois paikalta. Pakettiautosta ei kuitenkaan pääse pois, he ovat lukkojen takana. Ryöstäjä ja ryöstettävä joutuvat tekemään yhteistyötä selvitäkseen. Kuumuus painaa päälle, jano ja nälkä myös. Pikkuhiljaa poika ja mies löytävät yhteyden. Johannes puhuu maailmasta ennen sotaa, kertoo tarinoita vanhasta kodistaan, johon oli matkalla ennen barrikadille pysähtymistä. Yhteisymmärryksen löydyttyä Johannes ja Jonttu alkavat tosissaan työstää pakoa. Ikkunaa ei saa rikki häkkiverkon vuoksi. Auton pohjan läpi ei pääse. Ainoa ikkuna jonka saisi rikki johtaa kuljettajan paikalle, ja siitä heikko Johannes ei mahdu. Jonttu mahtuisi mutta ei ylety. Eikä Johannes, vanha kuolemansairas mies jaksa tätä nostaa. Eikä ikkunaa saa edes rikki millään. Kun mikään pakoreitti ei onnistu, kuumuus ja jano lopulta tappavat Johanneksen. Nyt Jonttu on yksin vankina ruumiin kanssa. Jano ajaa hänet epätoivoisiin tekoihin kuten juomaan Johanneksen verta, selviytymään väkisin. Kun kaikki on lopussa, hän viimeinkin tajuaa käyttäen Johanneksen ruumista kiivetäkseen ikkunalle. Hän onnistuu rikkomaan ikkunan hakkaamalla sitä kuin mies eikä poika. Lopulta Jonttu on ulkona eikä hän ole enää vanki. Oma jengi on kuollut, mutta se ei haittaa. Hän tietää olevansa selviytyjä ja hän tietää mihin mennä, kiitos Johanneksen.

Jälleen kerran tuossa on ongelmana ennalta-arvattavuus. Jos alustetaan että Jonttu elää vankina omassa leirissään ja haluaa muutosta, on katsojalle selvää, että elokuvan lopussa Jonttu pääsee vapaaksi muuttuneeseen maailmaan. Lisäksi tuoko kolmannen maailmansodan jälkeinen maailma mitään lisää tuohon? Se tuntuu ylimääräiseltä elementiltä, joka vain sekoittaa pakkaa entisestään. Rakenne siitä löytyy, ja siinä on nyt

vähän toimivampi rytmitys, mutta käänteet ovat niin ennalta-arvattavia, että ei sitä tuollaisena voi vielä hyväksyä.

*Beat sheet*issa on Midpointin ja Lowest Pointin jälkeinen ongelma, jossa mitään ei itse asiassa pistetä tapahtumaan. Elokuva junnaa vain paikallaan, ja Blake Snyder itse jopa sanoo tästä osiosta, nimeltään *Bad Guys Close In*, että ”*There’s no method to get through it other than to just muscle your way*”. Tätä hän pyytää tekemään 20 sivun edestä. Tasan 20 sivun edestä siis, koska hyvän, oikein rakennetun käsikirjoituksen sivulla 75 tulee *All is Lost* hetki, jossa vaikuttaa siltä kuin peli on menetetty. Joten 20 sivua voi tapahtua mitä vaan, ei mitään väliä, kunhan yhdellä tietyllä sivulla tapahtuu jotain tarkkaa. (Snyder 2005, 85.)

Tuossa tiivistyy *Beat sheetin* suurin ongelma. Se sijoittaa käänteet tarkasti tiettyihin hetkiin ja jättää kaiken niiden väliin jäävän luojaan haltuun, painottaen, että niissä pelkästään kasvatetaan tarinaa eteenpäin seuraavaa määrättyä käännettä kohti. Kun ottaa huomioon, että suurin osa elokuvasta on sitä kasvatusta, niin mitä se tarkoittaa lopputuloksen kannalta? Sitä, että käänteistä tulee ennalta-arvattavia ja koko käsikirjoitus vaikuttaa siltä, että se on jo nähty tuhat kertaa ennenkin, oli premissi sitten miten kiinnostava tahansa.

Käytännössä Snyderin *Beat sheet* on kaapannut vallan Hollywoodin käsikirjoituspiireissä. Sekä isot että pienet elokuvat noudattavat hänen tahtejaan ja sivumääreitänsä. Tahallista tai ei, siitä on tullut kaava — kaava joka on uhka omaperäisten käsikirjoitusten maailmalle. (Suderman 2013) (Oma Suomennos).

Mitä tuohon *Beat sheetin* avulla kirjoitettuun pakettiautotarinaan tulee, on se silti toimivampi kuin mitä se oli *Hero’s journeyn* avulla. Se on oikeasti suljetun paikan leffa, pieni sellainen, jossa on selkeä teema vapaudesta ja siitä, mitä vapaus tarkoittaa. Siinä mielessä maailmansodan jälkeinen maailma voisi toimia, mutta olisiko kuitenkin mahdollista löytää jokin toinen uhka sotilaiden sijalle? Varmasti on, joten kolmas maailmansota saa jäädä sivuun. Pitäisin silti pakettiautokuviot pitkälti sellaisena kuin ne nyt ovat. Mitä jos kyseessä olisi tarina pojasta, joka isoisänsä kanssa onnistuu lukkiutumaan pakettiauton takatilaan? Lasten kasvuelokuva joka muuttuu trilleriksi? Ei tule nopeasti mieleen, että sellaista olisi tehty.

Kokeillaan jatkaa sillä lähtökohdalla eteenpäin. Mutta ei *Beat sheetin* tai *Hero’s journeyn* avulla. Ne ovat liian rajoittavia. Hyvän paradigman pitää antaa tilaa luovuudelle ja nuo eivät tähän taivu. *The Sequence approach* taas on oman kokemukseni perusteella

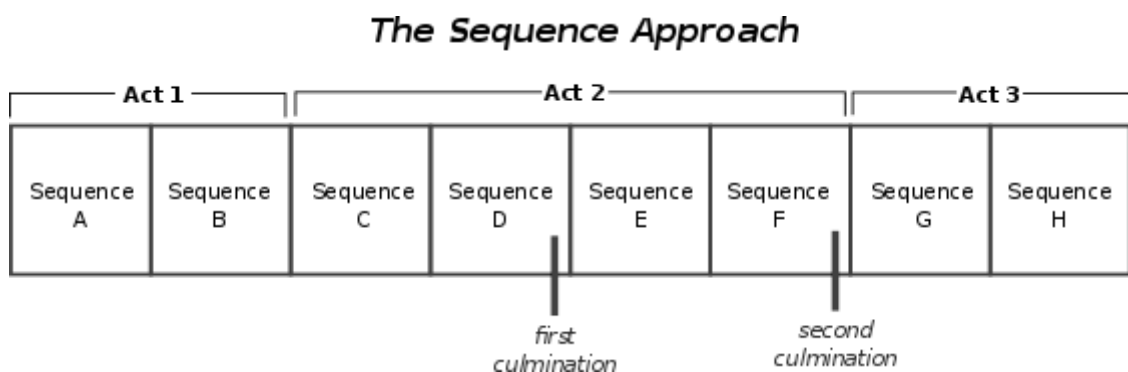
kaikista vapaamielisin paradigma. Siinä ei todellakaan määritellä tarkasti, millä sivulla jotain tapahtuu tai miten tarinan on pakko edetä, joten kokeillaan seuraavaksi sitä.

## 8 Reward

**SYYSKUU 2013, LONTOO.** *Four Cornersin* kohdalla omat toiveet käsikirjoituksen onnistumisesta olivat jo kauan sitten mennyttä. Tämä epätoivo vain syveni Lontoossa. Läpi siellä käytyjen palaverien olin mielenosoituksellisesti hiljaa, humalassa ja join bis-seä niiden aikanakin. Kerran erään palaverin keskellä näin Hugh Grantin kävelemässä muutaman kymmenen metrin päässä ja keskityin vain ja ainoastaan siihen näkyyn, kun vieressä puhuttiin hartaasti siitä, että voisivatko Deadlockin lapset vaikka kaivaa kuoppia metsään, pistää päälle tikkuja ja siten voittaa supersotilaat. En käynyt edes luennoilla vaan lähdin tutkimaan Lontoota ja sen nähtävyyksiä, koska olin jo niin täydellisen pettynyt kaikkeen mitä *Four Cornersilla* oli tarjota. Kävelin siellä niin paljon joka päivä, että kotiin palattuani molemmat jalkapohjat olivat enemmän rakkoo kuin paljasta ihoa.

### 8.1 The Sequence approach

Paul Joseph Gulino *The Sequence approach* (Kuvio 2) koostuu kahdeksasta sequencesta eli ”jaksosta” joiden tehtävänä ei ole määritellä, mitä on pakko tapahtua, vaan enemmänkin ohjata siihen mitä voisi tapahtua. Gulino itse viittaa sequenceihin noin 15 minuutin lokeroina, mutta sekin on vain ehdotus. Paradigmassa ei anneta tarkkoja sivuja, millä jotain tapahtuu, tai pidetä tarinan rakennetta täysin lukkoon lyötynä. Se korostaa draamaa eikä rakennetta. Ongelmia ja niiden ratkaisuja. Onnistumista ja epäonnistumista. (Gulino 2004, 12–14.)



Kuvio 2. The Sequence approach (Gorman)

Sequence A sisältää hetken ennen varsinaisen tarinan alkua. Se vastaa kysymyksiin kuka, missä, milloin ja miksi sekä esittelee maailman ja yleensä myös protagonistin. Se on siis pitkälti ekspositiota ja katsojan koukuttamista. Se päättyy ns. ”Inciting Incidenttiin” eli hetkeen, joka horjuttaa protagonistin maailmaa ja pistää tämän liikkeelle. Sequence B koostuu pääosin elokuvan suuren dramaattisen kysymyksen alustamisesta ja pahentaa ongelmaa, joka protagonistilla on. (Gulino 2004, 14–15.)

Sequence C:ssä protagonisti pyrkii löytämään ratkaisun ongelmaansa yksinkertaisimmalla ja helpoimmalla mahdollisella tavalla. Hän voi joko epäonnistua tai onnistua tässä, mutta kummin päin se sitten meneekin, ongelma tulee joka tapauksessa syvenemään entisestään. Sequence D:ssä tämä syveneminen johtaa siihen että protagonisti yrittää useampaa eri keinoa ratkaisuun, käyden koko aika epätoivoisemmaksi. Tämä jakso päättyy *First Culminationiin* eli elokuvan midpointtiin, jossa elokuvan asetelma muuttuu merkittävästi jollain tavalla ja jossa annetaan pieni vihje protagonistin ongelman lopulliseen ratkaisuun. Midpoint voi jopa muuttaa hänen ongelmansa laadun täysin. (Gulino 2004, 15–16.)

Sequence E:ssä protagonisti pyrkii ratkaisemaan midpointin mukanaan tuomat ongelmat ja jälleen kerran onnistuu syventämään niitä. Sequence F:ssä protagonistin vaihtoehdot ovat vähissä ja hän onnistuu viimeinkin löytämään ratkaisun suureen dramaattiseen kysymyksensä. Tämä jakso päättyy *Second Culminationiin* eli toisen näytöksen loppuun, jossa vihjataan miten kaikki tulee päättymään. (Gulino 2004, 16–17.)

Sequence G:ssä protagonistille selviää, että ratkaisu, jonka hän löysi edellisessä jaksossa, on vain pahentanut hänen tilannettaan. Hän joutuu ratkaisemaan uuden siitä syntyneen ongelman. Tahti kiihtyy ja koko elokuvan asetelma saattaa muuttua. Viimeisessä jaksossa, eli Sequence H:ssa, kaikki ratkeaa, hyvin tai huonosti. Ongelmat on ratkottu, jännitys laukeaa ja tarina loppuu. (Gulino 2004, 17–18.)

Kuten edelläesitellystä Gulinon *The Sequence approachista* huomaa, se todellakin painottaa ongelmia ja niiden ratkaisuja, koska niistä otteessaan pitävät tarinat koostuvat, oli kyseessä sitten ihmissuhdedraama tai trilleri. Lisäksi on mielenkiintoista huomata, miten paljon ideoita tuosta heti syntyy, kun ei ole rautalangasta väännetty, missä pitää tapahtua mitään. Kaikista käsikirjoittamisen paradigmoista, joita olen kohdannut, *The Sequence approach* jättää helposti eniten tilaa mielikuvitukselle. Sieltä ei löydy edes ns. Lowest pointia, jonka pitäisi olla Sequence F:n yhteydessä, koska se on Guli-



non mielestä liian määräävä termi. Gulino sanoo kirjassaan *Lowest pointista*, että jos kirjoittaja lukittautuu ajatukseen siitä, että kyseisen hetken on oltava ns. low point, se tuhoaa kirjoittajalta monia eri mahdollisuuksia joihin tarina voisi siitä edetä (Gulino 2004, 17).

## 8.2 The Sequence approach ja Deadlock

Eli tässä uudessa ideassa heivataan kolmas maailmansota sivuun, kokeillaan Selviytyjän matkaa, pakettiautokuvio pidetään yhä messissä ja luodaan täysin uusi ulkoinen uhka sotilaiden tilalle. Tässä on idea, joka syntyi näiden määreiden ja *The Sequence approachin* avulla:

**(A)** On nykypäivä, kesä. Jonttu on nuori poika, joka elää Lapissa. Hän on kirjatoukka, viihtyy paremmin kotona kuin kodin ulkopuolella ja nauttii arvoituksista ja niiden ratkomisesta. Jontun isä taas toimii heidän kylänsä poliisina ja on Jontun vastakohta, karski voimakas mies. Jontun täytettyä 13, isä ja isoisä Johannes vievät Jontun ensimmäistä kertaa metsälle. He menevät sinne poliisin pakettiautolla, jota isä käyttää työssään. Metsäreissu epäonnistuu Jontun osalta, koska hän ei saa peuraa kaadettua vaikka peura on saatu jyvälle. Laukaus menee reilusti ohi. Isä onnistuu ampumaan peuran ja on pettynyt Jonttuun. Jonttu ja isoisä nousevat poliisiauton takatilaan kuolleen peuran kanssa, jossa isoisä voi lohduttaa Jonttua isältä rauhassa. Isä pistää takatilan oven kiinni ja saa heti perään sairaskohtauksen. Hän kaatuu kuolleen maahan. **(B)** Ovia ei saa poliisiautossa luonnollisesti sisäpuolelta auki, ikkunat ovat pleksilasia ja väli-ikkuna etupenkille on vain muutaman sentin leveä joten siitä ei pääse läpi vaikka yrittäisi. Huoli isästä ja siitä mitä tälle tapahtui pakettiauton ulkopuolella on toki ensimmäisenä mielessä sekä Jontulla että isoisällä. Heidän on silti pakko päästä siitä yli nopeasti. Kumpikaan ei ole syönyt tai juonut mitään pitkään aikaan.

**(C)** Heillä on silti kiväärit mukana, ja Jonttu ehdottaa että he ampuvat takaoven lukon. Isoisä ei pidä tätä hyvänä ideana, sillä luoti voi kimmota pienessä tilassa takaisin heihin. He silti kokeilevat tätä ja luoti kimpoaa takaisin. Se ei onneksi osu kumpaankaan mutta lukko ei myöskään mene rikki. Kuumuus pakettiautossa alkaa nousta sitä mukaa kun aurinko nousee. Lämpö ja jano alkavat ottaa veronsa. **(D)** Lopulta he alentuvat juomaan peuran verta. Peuran kaula avataan isoisän Leathermanilla. Jonttu ei pysty juomaan verta, sylkee sen pois. Johannes näkee väli-ikkunasta poliisiradion ja saa ajatuksen. Hän hakkaa kiväärin perällä ikkunan rikki ja yrittää sitten kiväärin piipulla

saada radion päälle. Se epäonnistuu, radion puhepää irttaa ja tippuu ulottumattomiin. Kuumuus alkaa laskea, mutta janoa ei auta yhtään että ulkona alkaa sataa. Johannes päättää riskeerata ja ampuu kattoon reiän. Se onnistuu, luoti ei kimpoa katosta. Yhdessä Johannes ja Jonttu ampuvat luoteja kattoon ja juovat niistä tippuvan veden raivolla. Mutta kun sade lakkaa, aurinko laskee. Ja sudet saapuvat.

**(E)** Pakettiautosta kuulee kuinka isää syödään ulkopuolella. Molemmat yrittävät pitää niin kovaa ääntä kuin pystyvät, ampuvat muutaman luodin kattoonkin pyrkien pelästyttämään sudet pois, mutta se ei onnistu. Johannes tekee parhaansa pysyäkseen vahvana Jontun vuoksi ja yrittää lohduttaa tätä. Hän selittää, että joku on varmasti etsimässä jo heitä. Mutta kun sudet haistavat autossa olevan peuran, alkavat ne hyppiä sitä vasten ja sen katolle. Jonttu ja Johannes jopa näkevät ne katossa olevien reikien läpi. Johannes jopa ampuu yhden susista mutta se ei hillitse niitä yhtään. **(F)** Seuraavana päivänä sudet ovat kadonneet ja Johannes päättää toimia. Jos heitä olisi etsitty, heidät olisi jo löydetty. Jos ei ulos pääse älyllä niin sitten voimalla. Johannes päättää ampuu viimeisellä jäljelle jääneellä luodilla uudestaan takaoven lukkoa. Kun hän yrittää tätä, luoti kimpoaa ja tappaa hänet.

**(G)** Nyt Jonttu on yksin ja sekä isä että isoisä ovat kuolleet. Hän ei tiedä, mitä tehdä. Hän huutaa ja raivoo. Hän silti tietää, että jos hän ei toimi pian, hän kuolee. Lukko ei muuttunut miksikään ampumisen seurauksena. Arvoitusten ratkaiseminen on aina ollut Jontun harrastus, joten hän yrittää sitä kautta. Hänellä on Leatherman ja kivääri, jossa ei ole luoteja yhtään. Takaovesta ei pääse vaikka mitä tulisi. Katossa on muutama reikä siellä täällä, ja väli-ikkunasta ei pääse läpi. Jonttu miettii. Sitten hän tajuaa, että auto on kallellaan. Se on loivassa alamäessä. Kun Jonttu kasaa isoisän ja peuran ruumiit päällekkäin, hän ylettyy näkemään välilasin läpi etupenkille. Etuikkunasta hän näkee kuinka tie kaartuu ja sen edessä on pudotus. Jonttu kiväärin piipulla työntää käsijarrun vapaaksi ja auto alkaa valua. Jonttu pitää kiinni. Auto valuu pudotukseen, tippuu, kaa-tuu kyljelleen ja osuu puuhun. Jonttu lyö päänsä pudotuksessa ja menettää tajunsa. **(H)** Kun hän herää, on ilta. Susien ulvonta kuuluu etäisenä. Jonttu jatkaa suunnitelmaansa. Nyt kun hän ylettyy kattoon sen ollessa hänen sivullaan, hän alkaa Leathermanilla pikkuhiljaa sahaamaan siihen ammuttujen reikien välejä auki. Kun reiät yhdistää, niistä tulee pienen ihmisen mentävä aukko. Jonttu pääsee ulos ja törmää heti susilaumaan, joka vaanii tätä. Jonttu huutaa näille, heiluttelee kivääriään. Kun yksi niistä käy Jonttuun kiinni, Jonttu viiltää tätä Leathermanillaan. Sudet perääntyvät sen verran,

että Jonttu ehtii kiivetä pakettiauton päälle. Hän hyppää kuljettajan ovesta sisään, lyö oven kiinni ja nappaa radion käsiinsä.

Suljetun paikan elokuva Selviytyjän matkalla. Ulkoisena uhkana sudet eikä sotilaat. Klaustrofobinen. Tällä hetkellä se on elokuva selviytymisestä, mutta se voi muuttua miksi vain. Tärkeintä on että Jontulla on ongelma ennen reissua ja pakettiautossa hän löytää ratkaisun siihen. Nyt Jontun ongelma on todistaa, että hän on kuin isänsä, vaikka ei ole. Lopuksi hän pääsee pakoon omin avuin, ei voimalla, kuten isä olisi yrittänyt tai kuten isoisä yritti. Joten Jonttu oppii että jokainen meistä on mitä on eikä voi siitä muuttua. Jontusta ei ikinä tule metsästäjää tai poliisia kuten isästään. Hän on aina se poika joka viihtyy kotona ja rakastaa arvoituksia, ja se on hyvä.

Tässä versiossa on myös midpointin mukanaan tuoma uhka ja uusi ongelma eli sudet, jotka antavat tarinalle heti lisää potkua. Kun miettii vaikka *Buriedia*, siinä on myös midpoint jota on vaikea pistää uhkaavammaksi: maan alle haudattu arkku alkaa täyttyä hiekasta, nopeasti. Joten yhtäkkiä päähenkilön ongelma ei olekaan enää happi vaan hiekkaan hukkuminen, aivan kuten tuossa yllä olevassa versiossa ongelma ei ole enää jano vaan villieläimet.

Lisäksi tarina on ensimmäistä kertaa henkilövetoinen. Edellisissä versioissa Jonttu ja Jontun luonne on ollut yhdentekevä juonen kannalta, mutta nyt kun tarina on kirjoitettu *The Sequence approachilla*, ratkaisut ongelmiin lähtevät Jontusta itsestään.

Yksi teoreettinen ongelma, joka tuosta nousee esiin on, että kestääkö tarina ilman kontaktia ulkomaailmaan. *12 Angry Menissä* sitä kontaktia ei ole, kuten aiemmin jo sanoin, mutta esim. *Buried* ja *Locke* nojaavat siihen kontaktiin runsaasti. Tämä on jotain, mikä on hyvä pitää mielessä seuraavaa ideaversiota ajatellessa, sillä liian pysähtynyt tila ei pakettiautokaan saa olla.

Suurempi ongelma joka tuossa pakettiautotarínassa vielä on, on se sama ongelma, joka on ollut jokaisessa edellisessä versiossa. Se on ennalta-arvattava. Se ei ole tällä kertaa enää niin iso ongelma kuin mitä se edellisissä versioissa on ollut, mutta se on ongelma silti. Loppuun tarvitsisi vielä yhden käänteen joka tulisi puskesta, olisi jotain, joka yllättäisi. Se on myös ongelma joka löytyy *12 Angry Menistä*, jossa on lähes alusta asti selvää, mihin kaikki tulee johtamaan. *Buriedissa* elävältä haudatun miehen kohtalo sinetöidään jo midpointin jälkeen, kun paljastetaan että hän on pettänyt vaimoaan.

Locke onkin elokuvista ainoa, jonka loppua en pystynyt arvaamaan ennalta, ja se johtuu pääosin siitä, että Lockessa ei tuntunut olevan mitään selvää kaavaa. En pysty edes nimeämään siitä elokuvasta midpointtia tai kolmannen näytöksen alkua, koska sitä ei selvästikään ole rakennettu minkään tunnetun paradigman avulla.

Kaikkien paradigmojen suurin ongelma on se, että ne ovat loppujen lopuksi vain kaavoja. Kaikki kaavat on lyöty tavalla tai toisella lukkoon, jotkin löysemmin (*The Sequence approach*), jotkin todella tiukasti (*Beat sheet*). Näitä kaavoja käyttäen syntyy kaavamaisia elokuvia, se on kylmä fakta jonka *12 Angry Men* ja *Buriedkin* todistavat. Joten ainoa tapa päästä siitä kaavamaisuudesta eroon on luopua kaavoista ja käyttää omaa mielikuvitustaan.

Ja näin saimme rakennettua aasinsillan viimeiseen kokeiluun, eli Linda Aronsonin *Vertical & Lateral thinkingiin*.

## 9 The Road Back

**SYYSKUU 2013, HELSINKI.** Viimeinen palaverimme Tutorin kanssa pidettiin Lontoossa, jossa pohdittiin kuoppa-ansojen rakentamisen haasteita. Palattuamme Englannista Suomeen kirjoitimme Annin kanssa Tutorin tekemät ehdotukset mukaan Deadlockin kohtausluetteloon niin nopeasti, väkisin ja huonosti kuin suinkin pystyimme. Yllättäen ne eivät pelastaneet sitä.

### 9.1 Vertical & Lateral thinking

Linda Aronson kertoo kirjassaan *Screenwriting Updated: New (and Conventional) Ways of Writing for the Screen* teoriasta, joka koskee ideointia ja kirjoittamista. Tässä teoriassa tekniikka ja logiikka kohtaavat mielikuvituksen, ja sen avulla voidaan määrittää, miksi jokin teksti toimii ja miten tekstiä voisi parantaa (Aronson 2001, 2).

*Vertical thinking* (Kuvio 3) on järkevän ajattelun taso, jossa jokin tapahtuma johtaa loogisesti johonkin. Sitä käytetään hyväksi esim. kun kysytään itseltä, onko elokuva uskottava tai kuulostaako jokin dialogin pätkä aidolta. *Vertical thinking* perustuu faktoihin,

siihen mitä on kokenut ja oppinut aiemmin. Kaikesta kirjoitustyöstä 90 % kuuluu tämän kategorian alle. (Aronson 2001, 2.)

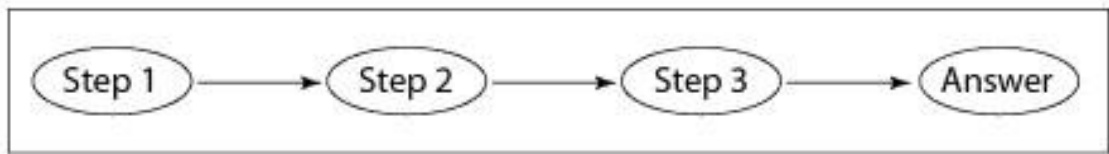


Figure 1.1 Vertical thinking

Kuvio 3. Vertical thinking (Aronson 2001, 2)

Toinen ajattelun taso taas on nimeltään *Lateral thinking* (Kuvio 4), ja sen alle istuvat loput 10 %. Se on kirjoittajan mielikuvitusta, kyky yhdistää asioita, joita on kokenut ja joita on huomionnut. Siinä missä *Vertical thinking* edustaa logiikkaa, edustaa *Lateral thinking* tunnetta. Jos käsikirjoitus on liian suoraviivainen ja kliseinen, ei *Lateral thinkingiä* ole käytetty tarpeeksi. Jos käsikirjoitus on epäselvä tai ns. "over the top", on sitä käytetty liikaa. (Aronson 2001, 2–3.)

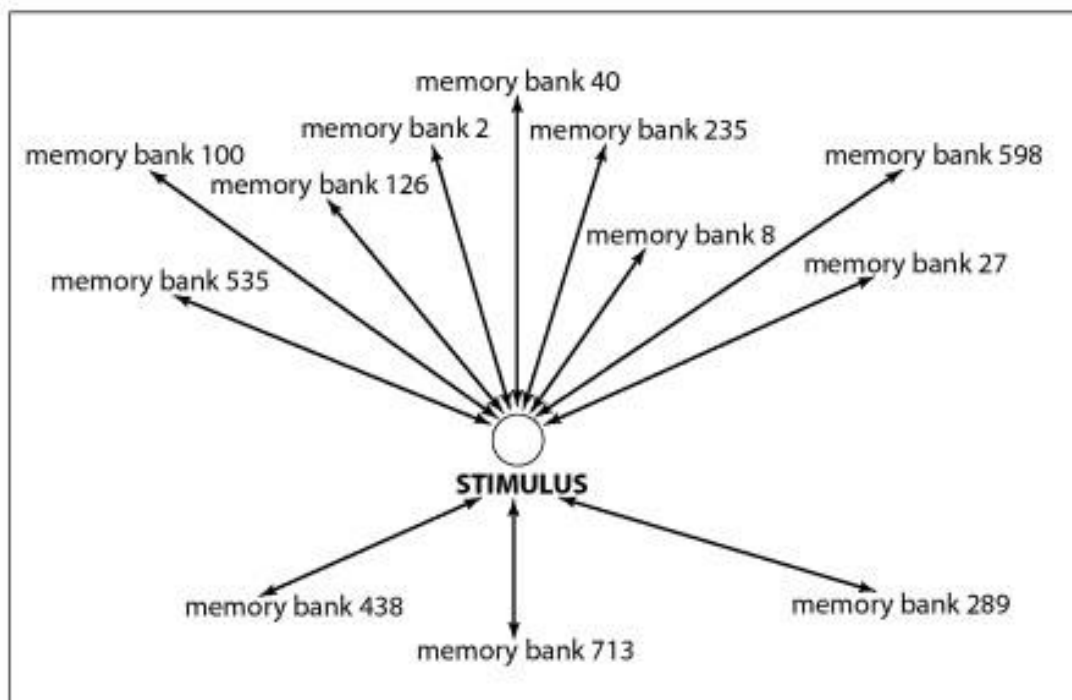


Figure 1.2 Lateral thinking in action

Kuvio 4. Lateral thinking (Aronson 2001, 3)

Pelkästään *Vertical thinkingiä* käytettäessä ongelmanratkaisu toimii niin, että ensimmäinen mieleentuleva vaihtoehto valitaan heti toimivimmaksi ja siitä pidetään väkisin kiinni, varmana siitä, että muita vaihtoehtoja ei ole. Lisäksi kirjoittaminen vain loogisesti ajatellen tuppaa jättämään hahmot ja niiden tunteet toissijaiseksi ja näin ollen elokuvasta ei tule koskettava. Aronson käyttää esimerkkinä poliisiasemalle sijoittuvaa tarinaa, johon *Vertical thinkingillä* syntyisi stereotyyppisiä hahmoja stereotyyppisine ongelmineen (kapinallinen poliisi jolla on huono avioliitto, ja tämän parina konservatiivinen poliisi jolla hyvä avioliitto; paheksuva poliisipäällikkö, joka jatkuvasti uhkaa kapinallista poliisia potkuilla). (Aronson 2001, 3–4.)

*Lateral thinkingiin* liikaa nojaaminen taas saa unohtamaan rakenteen ja fokuksen, johon tarinassa pyritään. Kirjoittaminen on nopeaa, mutta siitä puuttuu järjen taso. Itsekritiikkiä ei ole yhtään ja hulluimmatkin ideat kuulostavat toimivilta. Se saa hahmot toimimaan epäuskottavasti, koska kaikenlainen looginen sensuuri puuttuu. Aronson käyttää tästä esimerkkinä trillereitä, jossa yleisö jatkuvasti miettii, että ”*miksi he eivät vain soita poliisia paikalle*” tai ”*miksi nämä hahmot kävelevät aivan päivänselvään ansaan*”. (Aronson 2001, 4–5.)

Molemmat ajatuksen tasot ovat yksistään houkuttelevia, koska ne saavat kirjoittajan itseluottamuksen huippuunsa. Mutta jos vain toisen avulla syntyy idea, on se sitten klisee tai överi idea kaikin puolin, siihen ideaan rakastuu, eikä siitä voi päästää irti. Näin kävi minulle sen ensimmäisen vanhainkoti-idean kanssa ja näin kävi Tutorillemme sen lapset sotivat metsässä -idean kanssa. (Aronson 2001, 5.)

Ainoa ratkaisu onkin käyttää molempia ajattelun muotoja yhtäikaa luodakseen jotain uskottavaa mutta omalaatuista, jotain aitoa mutta epätavallista. Aronson toteaa tämän ”*aidon*” ja ”*epätavallisen*” välisen balanssin olevan se avain kaikkeen alkuperäisen idean kehittelystä aina rakenteeseen, hahmojen luontiin ja dialogiin. (Aronson 2001, 5–6.)

Löytääksemme balanssin aidon ja epätavallisen välillä kirjoittaessamme, me voimme tietoisesti vaihdella Lateral thinkingin, joka voi luoda uusia ja originaaleja ideoita, sekä Vertical thinkingin välillä, joka voi logiikkansa ja analyttisten taitojensa vuoksi monitoroida Lateral thinkingillä syntyvien ideoiden uskottavuutta ja hyväksyttävyyttä. Juu onkin tietää mitkä työt on parempi tehdä Vertical thinkingillä ja mitkä on parempi tehdä Lateral thinkingillä. (Aronson 2001, 6) (Oma suomenos).

*Vertical thinking* on parhaimmillaan, kun luo käsikirjoitukseen toimivan rakenteen ja kirjoittaa genren mukaan. Se varmistaa, että käsikirjoitus on uskottava, ja sen avulla voi

etsiä rakenteesta ongelmakohtia. *Vertical thinkingin* avulla pystyy myös karsimaan *Lateral thinkingin* ideoista pois ne, jotka tuppaavat ampumaan yli. *Lateral thinking* taas on kätevä työkalu uusien, originaalien ideoiden luomisessa, koska kaikenlainen itsesensuuri on pois päältä. Sen avulla löytyy myös elokuvan tunteita herättävä puoli. (Aronson 2001, 6–7.)

Käytännössä tämä kaikki voidaan tiivistää kolmeen yksinkertaiseen tehtävään: **1)** Määrittele kyseessä oleva ongelma *Vertical thinkingillä*. **2)** Käytä *Lateral thinkingiä* avuksesi löytääksesi tähän ratkaisuksi niin monta originaalia ideaa kuin pystyt. **3)** Karsi niistä ideoista jäljelle *Vertical thinkingillä* paras aito mutta epätavallinen vaihtoehto. (Aronson 2011, 7–8.)

Tämä ajattelumalli ei siis todellakaan ole mikään käsikirjoittamisen paradigma vaan enemmänkin ajatusketju, jossa tiedostetaan, kuinka logiikka kohtaa mielikuvituksen. Koska tämä ei ole sidottu kiinni mihinkään tiettyyn kaavaan, sen avulla voi syntyä helpommin uusia erilaisia ideoita käsikirjoitukseen ja mahdollisesti päästä irti käsikirjoitusta vaivaavasta ennalta-arvattavuudesta.

Kun sitten asetin pakettiautotarinan tähän ajattelukaavaan, aidoin mutta epätavallisin vaihtoehto johon päädyin, oli käyttää flashbackeja kertoakseni tarinan koulukiusaamisesta (avaan tämän päättelyn tarkemmin kappaleessa 9.3).

## 9.2 Flashback-narratiivista

Linda Aronson kirjoittaa kirjassaan *Screenwriting Updated: New (and Conventional) Ways of Writing for the Screen* myös flashback-narratiiveista ja niiden rakenteista. Hän toteaa takaumien mahdollistavan kahden vahvan tarinan kertomisen samaan aikaan. Parhaimmassa tapauksessa ne auttavat katsojaa pääsemään hahmojen pään sisälle helpommin, sekä pitävät tarinan jännitteen yllä toimivammin. Mutta jos näitä takaumia käytetään väärin, sen sijaan että ne vahvistaisivat tarinaa, ne hidastavat sitä ja vie-raannuttavat katsojan siitä. Mistä tämä sitten johtuu? (Aronson 2001, 107.)

Takaumat, aivan kuten nykyhetkeen sijoittuva tarinakin, noudattavat kolminäytöksistä rakennetta. Ilman tätä rakennetta ne eivät etene ja eivät siten tuo tarinaan mitään lisää, aivan kuten pelkästään kronologisesti etenevä elokuvakaan ei etene, jos siinä ei ole

käänteitä. Takaumat eivät ole vain tauottamista varten, vaan ne ovat oma tarinansa jonka pitää tukea päätarinaa. (Aronson 2001, 110.)

Tämän lisäksi takaumien sisältö ja sijoitus ovat tärkeitä. Niiden tehtävä on pitää yllä mysteeriä ja kasvattaa jännitystä. Tämän voi tehdä yksinkertaisesti tauottamalla takaumien käyttöä. Kun päätarinassa tulee cliffhanger, siirry takaumaan. Kun takaumassa tulee cliffhanger, siirry päätarinaan. Tämä pitää jatkuvasti yllä kysymyksiä ja katsojan mielenkiinto säilyy. (Aronson 2001, 129.)

Aronson kategorisoi kirjassaan takaumien monia eri muotoja. Esim. *Flashback as Case History*ssä takaumat käsittelevät jonkun ulkopuolisen elämää kerrottuna toisten kautta (Citizen Kane) ja *Flashback as Thwarted Dream*issa takaumat ovat päähenkilön omia (Forrest Gump). *Flashback as Life-Changing Incident*issa takaumat taas avaavat tiettyä hetkeä henkilön elämässä ja selittävän miksi hän on sellainen kuin on (Catch-22). (Aronson 2001, 117–127.)

Deadlockin kanssa päädyin tähän viimeksi mainittuun takauman muotoon, mutta sen sijaan että se olisi vain yksi hetki, kuten Catch-22:n lentokonekohtaus, se on sarja näitä hetkiä.

### 9.3 Vertical & Lateral thinking ja Deadlock

Kun asetin elokuvan tarkkailuun *Vertical & Lateral thinkingille*, ensimmäinen ajatus oli hypätä syvään päätyyn ja tehdä se, mitä en ole aiemmin halunnut tehdä, eli rikkoa suljettua paikkaa. Päätin kuitenkin heti, että jos rikon sitä, rikon sitä täysin eri tavalla kuin mitä Tutor ja me sitä aikanaan rikoimme, eli ei b-juonta johon Jonttu ei kuulu millään tavalla. Tästä sitten päädyin siihen, että järkevin tapa rikkoa suljettua paikkaa on rikkoa kronologiaa. Annetaan Jontulle flashbackeja ja sitä kautta päästää pois pakettiautosta. Tämän jälkeen pohdiskelin (Aronsonin flashback-narratiivien tutkiminen mielessäni), että mitä flashbackit käsittelevät. Ja lopulta päädyin koulukiusaamiseen.

Ajatusketju eteni pitkältikin niin, että selviytymistä on olemassa montaa eri lajia ja yksi on selviytymistä arjessa, joka Jontun ikäisten lasten kohdalla tarkoittaa yleensä selviytymistä koulussa. Sitä kautta päädyin koulukiusaamiseen, josta taas aloin hahmottamaan uusiksi Jontun hahmoa. Hieman omasta elämästäni ja koulumuistoistani ammentäen päädyin seuraavaan:



Pysytään nykypäivässä, pysytään poliisiautossa, pysytään metsässä ja pidetään rakenne muutenkin pitkälti samana kuin edellisessä versiossa. Mutta muutetaan Jonttua.

Meillä on koulukiusattu Jonttu, joka ei halua ampua peuraa elokuvan alussa. Poliisi-isä pettyy tähän, mennään pakettiautoon isoisän kanssa, ovet lukkoon, sairaskohtaus isälle ja sama tilanne kuin edellisessä. Pakoon ei pääse, midpointissa sudet saapuvat, isoisä ampuu kimmokkeella itsensä ja Jonttu jää yksin autoon.

Mutta tällä kertaa läpi elokuvan nähdään takaumia ja seurataan, kuinka Jonttua koulukiusataan omalla ala-asteellaan. Kuinka hänet heitetään tyhjään kaivoon ja jätetään sinne. Kuinka Jonttu viedään koulun taakse ja pakotetaan tappelemaan. Kuinka Jontun kengät heitetään koulun katolle talvella. Ja kuinka Jonttu ei läpi kaiken tämän pistä lainkaan hanttiin. Lopuksi nähdään Jontun ns. *Life-Changing Incident* siitä kuinka koulukiusaaminen alkoi: kun yksi kiusaajista kaatoi karkkipussin sokerit Jontun päälle vitsinä ja kuinka Jonttu reagoi lyömällä tätä kiusaajaa. Tämä yksi lyönti on syy kaikkeen tulevaan kiusaamiseen.

Lopussa, kun Jonttu keksii keinon päästä ulos pakettiautosta, hän kohtaa sudet. Mutta sen sijaan että hän puukottaisi tai ampuisi susia tai edes huuttaisi niille, hän on hiljaa. Sudet ärhentelevät mutta Jonttu, rauhallisesti, kääntää niille selkänsä ja kiipeää pakettiauton katolle. Hän avaa kuljettajan oven ja tiputtautuu rauhallisesti sisään autoon radion luokse. Sudet eivät käy hänen kimppuunsa. Loppu.

Jos päähenkilö on koulukiusattu, hän on kuullut kahta eri ohjetta läpi elämänsä. Lyö takaisin ja älä lyö takaisin. Oma kokemukseni on, että lyömällä takaisin asiat vain pahenivat, ja kun ei lyönyt takaisin, asiat pysyivät suht samana ja ajan kuluessa hyvällä tuurilla vähenivät. Ainoa ratkaisu oli siis olla noteeraamatta kiusaamista, koska mitään muuta järkevää ratkaisua ei ollut. Vanhemmille tai opettajille valittaminenkin vain lisäsi kiusaamisen määrää. Tämä ei varsinaisesti ole paras sanoma, jota levittää, mutta sama huomiotta jättäminen toimii muuallakin. Kommentoi esim. tuttuasi typerään rasistiseen Facebook-mielipiteeseen hyökkäävästi ja saat tämän (ja muiden samaa mieltä olevien) vihat niskoillesi. Kommentoi asiallisesti, ja hän on vain eri mieltä ja pääsee perustelemaan lisää miksi on omasta mielestään oikeassa. Älä kommentoi ollenkaan, ja ongelma on ratkaistu parhaimmalla mahdollisella tavalla. Tämä siksi, että nuo rasiset mielipiteet ja koulukiusaaminen ovat pohjimmiltaan vain provosointia, ja provosointi ei toimi ilman vastakaikua. Jos sitä vastakaikua ei tule, kiusaajat siirtyvät eteenpäin.

Takaumat ratkaisevat sen suljetun paikan elokuvien kontakti-ulkomaailmaan - ongelman, sillä kuten Aronsonkin totesi, takaumilla pystyy tauottamaan tarinan niin, että se ei tunnu pysähtyneeltä. Kun pakettiautossa syntyy cliffhangeri, siirrytään sieltä pois kouluun. Kun koulussa tapahtuu cliffhangeri, takaisin pakettiautoon. Takaumat ovat käytännössä siis antaneet pakokeinon jolla pääsee pois pakettiautosta ja samalla ne myös lisäävät jännitystä. Tottakai nyt Deadlock ei ole enää ihan yhtä suljetun paikan elokuva kuin mitä se *The Sequence approachin* kanssa oli, mutta eipä se minua ainaakaan haittaa.

Joten siinä se on, uusi versio *Deadlockista*. Siinä on selkeä rakenne ja uskottava päähenkilö. Siinä on teema, jota koetellaan eri tavoilla. Siinä on pääväite. Itselleni kiinnostavaa on se, että siinä on jotain henkilökohtaista. Siinä on jopa takaumia jotka Four Cornersissa piti hävittää!

Mikä hauskinta, siinä on myös *Hero's journey*. Tarinassa on normaali maailma (alaste, metsäretki), poika joka lähtee seikkailulle (pakettiauto) ja kasvaa sen aikana siihen pisteeseen että häntä voi pitää ns. sankarillisena (kääntää selkänsä susille). Mutta heti kun tarinaa ei ole rakennettu Sankarin matkan mukaan, se alkaa elää. Se ei tunnu vanhalta ja jo nähdyltä rakenteelta, vaan se tuntuu uudelta.

## 10 Resurrection

**HUHTIKUU 2015, LOHJA.** *Sitgesin pithcauksesta on nyt kulunut puolitoista vuotta. Koulun puolesta minun, Annin ja Aarnin olisi pitänyt saada Deadlockin käsikirjoitus valmiiksi joulun 2013 mennessä. Emme ole koskeneetkaan siihen, emmekä koske, vaikka silloin tällöin käsikirjoitukseen uusia ideoita syntyikin.*

Paul Joseph Gulino toteaa *The Sequence approach* kirjassaan, että kirjoittajan pitää ymmärtää kaikkien käsikirjoituksen paradigmojen olevan loppupeleissä vain työkaluja, joita kirjoittaja käyttää apunaan yrittäessään pitää katsojan kiinnostuneena elokuvaan. Jos kirjoittaja ei noudata niitä kuin ne olisivat ”sääntöjä” tai ”kaavoja”, hän saa niistä paljon enemmän irti. (Gulino 2004, 6.)

Edellisessä kappaleessa ideoitu käsikirjoitus noudattaa sekä *Hero's journeyä*, *Beat sheetiä* että *The Sequence approachia*. Silti se ei ole yksikään niistä. Paradigmoista on

otettu vain niitten kantavimmat ja toimivimmat ideat ja unohdettu muut. Sankarin matkasta tuli Selviytyjän matka. *Beat sheetistä* haettiin rytmitystä. *The Sequence approachista* ongelmien kasvatusta ja ratkaisua. *Vertical & Lateral thinkingistä* henkilökohtaisuutta ja laatikon ulkopuolelta ajattelua.

Tästä paradigmojen avulla idean luomisesta nousee totta kai kysymys, että milloin niitä itse asiassa kannattaa käyttää käsikirjoitusta kirjoitettaessa. Kannattaako niitä käyttää tarinan suunnittelussa (kuten minä juuri tein) vai vasta kun tarina on jo olemassa? Koska siinä on valtava ero lopputuloksen kannalta.

Tähän ei ole olemassa tyhjentävää vastausta, mutta luovuuden nimessä kannattaa aina lähteä idea edellä ja tuoda paradigmat kuvioihin vasta, jos tarvitsee apua käsikirjoituksen kanssa. Paradigmat ovat kuitenkin ensikädessä apuvälineitä, eivät mitään lukkoon lyötyjä ohjeita joita on pakko noudattaa pikkutarkasti. Opimme tämän käytännössä Four Cornersissa *Hero's journeyn* kanssa.

Jos käyttää paradigmoja, kannattaa niitä käyttää sen mukaan, mitä itse haluaa tarinalta. Oletko kirjoittamassa seikkailuelokuvaa? *Hero's journeystä* voisi löytyä ideoita. Komediaa? *Beat sheet* voi auttaa sen kanssa. Draamaa? *The Sequence approachilla* voi tutkia, onko rakenteessa tarpeeksi esteitä protagonistille.

Itse uskon, että paradigmojen oikeaoppinen käyttö tarkoittaa paradigmojen soveltamista. Niistä voi hakea inspiraatiota, pohtia, minkä kohtausten kuuluisi tapahtua missäkin, tutkia käsikirjoituksen rakennetta ja etsiä syitä, miksi jokin ei toimi tms. Paradigmoja ei siis tarvitse seurata sanataarkasti, vaikka esim. *Beat sheetissa* määritellään, että millä sivulla käsikirjoitusta pitää tapahtua mitään. Se on vain ehdotus, sitä ei tarvitse noudattaa. Uskon että jos näitä ohjeita ei noudata, seurauksena syntyy jotain parempaa, koska se voi olla aitoa ja epätavallista kuten *Vertical & Lateral thinking* painottaa. Näin voi syntyä jotain uutta ja erilaista,

Tämä uutuus ja erilaisuus on se, mistä parhaimmissa elokuvissa on minun silmissäni aina ollut kyse. Haluan yllättyä, tavalla tai toisella. Seuraamalla tarkasti esim. *Beat sheetiä* tai *Hero's journeyä* sitä yllätystä ei tule tapahtumaan. Jos sen sijaan tutkii näitä paradigmoja *Vertical & Lateral thinkingin* tarjoaman linssin läpi, niistä saattaa löytyä uusia piirteitä jotka tekevät elokuvasta uuden ja erilaisen.

## 11 Return With the Elixir

**LOKAKUU 2013, SITGES.** *Espanjan rannikkokaupunki Sitgesissä järjestetään joka vuosi elokuvafestivaalit. Osana näitä festivaaleja Four Corners workshoppiin osallistuneet ryhmät Suomesta, Englannista, Bulgariasta ja Espanjasta saavat pitchata oman leffaideansa alalla toimiville tuottajille ja rahoittajille. Pitchien jälkeen David Matamoras, pitchausopettaja, kysyy päälle sadalta ihmiseltä, että jos jokaisella olisi antaa 50 000 euroa yhdelle juuri esitetyistä kymmenestä elokuvapitchistä, mille ryhmälle he antaisivat rahansa. Lähes sata ihmistä vastaa yksi kerrallaan. Vain yksi ryhmä jää nollaan euroon. Siihen on syynsä.*

Se syy on meissä itsessämme. Kuten edellisissä kappaleissa on todistettu, pakettiautoidean olisi saanut toimimaan. Siitä olisi saanut jännittävän uskottavan elokuvan Sankarin Matkalla. Silti me työstimme siitä aivan täydellistä kuraa. Eikä tämä ei ole jälki-  
viisautta, Four Cornersissa meillä oli puoli vuotta aikaa työstää käsikirjoitusversio, mutta me emme edes yrittäneet saada ideaa toimimaan. Tämän opinnäytetyön kirjoittaminen aloitettiin tätä kirjoitettaessa vähän yli kaksi viikkoa sitten ja jokainen tarinan versio johon tässä on päädytty, on toimivampi kuin ”*pikkulapset leikkivät Predatoria ja päähenkilö on jumissa pakettiautossa*”-tarina, jonka me teimme.

Mikä tärkeintä, syy epäonnistumiseen ei todellakaan ole siinä että käytimme *Hero’s journeyä*. Kyse ei ollut missään vaiheessa siitä, että se kaava ei toimi. Kaikki paradigmat toimivat jos haluaa että ne toimivat. Olen käyttänyt Sankarin matkaa tämän opinnäytetyön otsikointiinkin, ja se upposi Four Corners -kokemuksiini täydellisesti, jos sankarillisuudella viitataan rohkeuteeni olla kirjoittamatta huonoa elokuvaa valmiiksi vaikka koulu niin vaati.

*Deadlock* oli niin surkea, että olin valmis myymään oikeudet siihen yhdellä eurolla kunhan vain olisin päässyt siitä irti. Tuo uusi pakettiautotarina koulukiusatusta pojasta ja isoisästä pakettiautossa susien ympäröimänä taas on jotain jonka olisin jopa valmis kirjoittamaan. Se vaikuttaa siltä että siitä saisi jännittävän leffan, eikä minulla olisi mitään ongelmaa alkaa työstämään sitä. Joten mitä tästä voi päätellä? Miksi alkuperäinen tarina ei kiinnosta minua yhtään, mutta tuo uusi kiinnostaa?

Tutkimuskysymykseni oli, voiko käsikirjoituksen paradigmoja käyttäen pelastaa paradigman avulla pilatun käsikirjoituksen. Vastaus on, että totta kai voi, jos haluaa niin.

Mutta paradigma ei ollut se todellinen syy miksi *Deadlockin* käsikirjoitus oli pilattu. Todellinen syy löytyy yhdestä puolen tunnin palaverista bulgarialaisen hotellin aulassa jossa tarinaamme kutsuttiin elokuvana kelpaamattomaksi ideaksi. Me emme saaneet tehdä sitä tarinaa, jonka halusimme tehdä.

Kaikki alkaa ideasta, ja siitä pitää pystyä pitämään kiinni. Sitä ideaa pitää rakastaa ja sen eteen pitää taistella. Jos alan ammattilaiset kutsuvat sitä elokuvana kelpaamattomaksi ja se halutaan tuhota täysin, siihen ei saa missään nimessä suostua, koska seurauksena voi syntyä vain paskaa. Tiedän koska me suostuimme ja seurauksena syntyi paskaa.

Meillä oli idea, ja se tapettiin. Se tapettiin, koska emme tehneet Tutorimme kanssa samaa elokuvaa. Me teimme jotain, jota hän olisi halunnut jostain syystä nähdä, ja koska hän ei ollut valmis tekemään samaa elokuvaa meidän kanssamme, minä en ollut valmis tekemään samaa elokuvaa hänen kanssaan. Se oli omiin muihin kusemista periaatekysymyksen vuoksi.

On päivänselvää, että tällä pohjalla ei voi saada aikaiseksi mitään hyvää. Jos ei edes itse rakasta oman leffansa tarinaa, ei ole pienintä toivoa saada sitä leffaa toimimaan. Eikä hyvä tarina ei synny kirjoilla, kaavoilla tai Tutoreita kuuntelemalla. Hyvä tarina syntyy mielikuvituksesta ja siitä, että pystyy itsekkin uskomaan siihen. Jos tarina on sellainen, että sen haluaisi itsekkin nähdä, se toimii. Jos tarina on *Predator* pikkulapsilla maailman passiivisimman päähenkilön kanssa, en minäkään sitä haluaisi katsoa, vielä vähemmän kirjoittaa.

**KESÄKUU 2014, HELSINKI.** *Tapasin Tutorimme vielä kerran Four Cornersin päätyttyä. Oli seuraavan vuoden workshop Helsingissä ja viimeiseksi illaksi Metropolian opiskelijat olivat varanneet saunatilat Helsingin keskustassa. Kävin kuokkimassa siellä, juomassa muutaman bissen ja saunomassa. Törmäsin parvekkeelle johtavissa portaisissa Tutoriin. Hän oli kuullut huhun siitä että minä ja Aarni halusimme muuttaa käsikirjoitusta siten, että siinä on kymmenen minuuttia kestävä taistelukohtaus karhun ja lohikäärmeen välillä. Tämä oli totta, joten minä vain hymyilin Tutorille ja sanoin että siitä tulee paras Sankarin matka ikinä. Hän osti minulle myöhemmin samana iltana kaljan. Tämä on onnellisin loppu jonka voin opinnäytetyölle näissä puitteissa tarjota.*

## Lähteet

- Aronson, Linda 2001: Screenwriting Updated: New (and Conventional) Ways of Writing for The Screen. Los Angeles: Silman-James Press
- Campbell, Joseph 1949: The Hero with a Thousand Faces. New York: Pantheon Books
- Gulino, Paul Joseph 2004: The Sequence Approach: The Hidden Structure of Successful Screenplays. New York: Continuum International Publishing Group
- Hull, James R. 2010: Not Everything Is a Hero's Journey <<http://narrativefirst.com/articles/not-everything-is-a-heros-journey>> (Luettu 11.4.2015)
- Mckee, Robert 1999: Story. Lontoo: Methuen 1999
- Snyder, Blake 2005: Save the Cat: The Last Book on Screenwriting That You'll Ever Need. Studio City: Michael Wiese Productions
- Suderman, Peter 2013: Save The Movie! <[http://www.slate.com/articles/arts/culture-box/2013/07/hollywood\\_and\\_blake\\_snyder\\_s\\_screenwriting\\_book\\_save\\_the\\_cat.single.html](http://www.slate.com/articles/arts/culture-box/2013/07/hollywood_and_blake_snyder_s_screenwriting_book_save_the_cat.single.html)> (Luettu 11.4.2015)
- Vogler, Christopher 1992: The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters. Lontoo: Bostree Limited

## Kuvioiden lähteet

- Aronson, Linda 2001: Screenwriting Updated: New (and Conventional) Ways of Writing for The Screen. Los Angeles: Silman-James Press
- Gorman, Paul: Dramatic Structure  
<[http://paulgorman.org/writing/dramatic\\_structure.php](http://paulgorman.org/writing/dramatic_structure.php)> (Luettu 23.4.2015)
- Vogler, Christopher: TheWritersJourney.com: <[http://www.thewritersjourney.com/hero%27s\\_journey.html](http://www.thewritersjourney.com/hero%27s_journey.html)> (Luettu 23.4.2015)

## Synopsis 1 - Deadlock

Kolmannen maailmansodan jälkeinen joutomaa. Jonttu on nuori poika joka elää metsässä hylätyssä kerrostalossa osana lapsijengiä. Jonttu on väkivaltainen lapsi, murhaa käskystä ja elää vain itseään ajatellen. Eräänä päivänä hänet käsketään barrikadille, läheiselle tielle jossa lapset pysäyttävät silloin tällöin paikalle osuvia autoja ja vievät niiden tarvikkeet. Jonttu yrittää ensin sysätä homman jollekin toiselle, mutta koska ei onnistu tässä, hän alistuu ja siirtyy barrikadille.

Siellä vahdissa ollessaan ajaa paikalle vanha Johannes pakettiautolla. Jonttu pysäyttää Johanneksen ja on lähes murhaamassa tämän kun he näkevät sotilassaattuun joka ajaa kohti barrikadia. Johannes nopeasti vetää Jontun mukanaan pakettiautoon piiloon. Sotilaat pysähtyvät pakettiauton viereen barrikadin eteen ja ihmettelevät mikä se on. Ei kestä kauaa ennen kuin he tajuaavat että viereisessä metsässä on jengi.

Jonttu ja Johannes eivät tule yhtään toimeen pakettiautossa, ja Jonttu yrittääkin paeta sieltä heti. Se ei kuitenkaan onnistu ja pikkuhiljaa he joutuvat tekemään yhteistyötä selvittääkseen tilanteesta. Samaan aikaan sotilaat tiedustelevat metsässä asuvaa jengiä.

Jonttu onnistuu lopulta pakenemaan autosta ilman Johannesta varastamaan sotilaiden ruokatarpeita, jotka tuo takaisin pakettiautoon. Johannes paljastaa myöhemmin Jontulle olevansa matkalla turvapaikkaan, eräänlaiseen sotilasjunaan joka ei ole sotilasjuna vaan kuljettaa pakolaisia pois alueelta. Kun sotilaat saavat tietää että jengi jota he piirittävät koostuukin vain ja ainoastaan lapsista, he hyökkäävät heti näiden kimppuun ja ottavat lapset vangiksi.

Barrikadin ympärillä olevat autot hinataan läheiselle stadionille purettavaksi. Myös Jonttu ja Johannes viedään sinne. Stadionilla on tuhansittain autonromuja joista puretaan kaikki käyttökelpoinen pois. Jonttu ja Johannes onnistuvat pakenemaan katsomoihin, mutta tajuavat tarvitsevänsä pakettiautoa päästäkseen pakoon. Kun he pyrkivät takaisin pakuun, Johannes nähdään ja hänet ammutaan.

Jonttu onnistuu ajamaan pakettiautolla ulos stadionilta. Matkalla hän ajaa sotilaiden tukikohdan ohi ja näkee siellä oman jenginsä jäseniä. Jonttu päättää toimia, ajaa pakettiauton piiloon ja palaa sotilaiden tukikohtaan valepuvussa vapauttamaan jenginsä.

Hän onnistuu vapauttamaan pari nuorta tyttöä mutta kaikki muut jäävät kiinni. Jonttu yhdessä tyttöjen kanssa matkaa kohti Johanneksen mainitsemaa sotilasjunaa, mutta kohtaa matkalla ryhmän sotilaita. Jonttu neuvoa tytöille kuinka junalle pääsee ja uhraa oman henkensä antaakseen näille etumatkaa.



## Synopsis 2 - Deadlock

Kolmannen maailmansodan jälkeinen joutomaa. Jonttu on nuori poika joka elää metsään hylätyssä muuntajassa osana lapsijengiä. Jonttu on väkivaltainen lapsi, murhaa käskystä ja elää vain itseään ajatellen. Eräänä päivänä hänet käsketään barrikadille, läheiselle tielle jossa lapset pysäyttävät silloin tällöin paikalle osuvia autoja ja vievät niiden tarvikkeet. Jonttu yrittää ensin sysätä homman jollekin toiselle, mutta koska ei onnistu tässä, hän alistuu ja siirtyy barrikadille.

Siellä vahdissa ollessaan ajaa paikalle vanha Johannes pakettiautolla. Jonttu pysäyttää Johanneksen ja on lähes murhaamassa häntä kun he näkevät sotilassaattueen joka ajaa kohti barrikadia. Johannes nopeasti vetää Jontun mukanaan pakettiautoon piiloon. Sotilaat pysähtyvät pakettiauton viereen barrikadin eteen ja ihmettelevät mikä se on. Ei kestä kauaa ennen kuin he tajuaavat että viereisessä metsässä on jengi.

Jonttu ja Johannes eivät tule yhtään toimeen pakettiautossa, ja Jonttu yrittääkin paeta sieltä heti. Se ei kuitenkaan onnistu ja pikkuhiljaa he joutuvat tekemään yhteistyötä selvittääkseen tilanteesta. Lopulta yhteisymmärrys löytyy.

Samaan aikaan sotilaat tiedustelevat metsässä asuvaa jengiä ja saavat tietää että se koostuu pelkästään lapsista. Sotilaat pistävät hyökkäyksen päälle. Lapset onnistuvat torjumaan sen vaikka puolet heistä kuolee siinä. Sotilaat perääntyvät ja lapset rakentavat ansoja muuntajan ympärille. Kun sotilaat hyökkäävät uudestaan, ansat toimivat hetkellisesti. Mutta kolmatta hyökkäystä lapset eivät pysty enää estämään ja kaikki paitsi kaksi nuorta tyttöä kuolevat. He onnistuvat pakenemaan paikalta ajoissa.

Sotilaat raivaavat barrikadin matalaksi ja siinä ohessa työntävät pakettiauton metsään. Johannes kuolee tässä yhteydessä ja Jonttu päättää kostaa sen. Hän onnistuu tuhoamaan sotilaiden tielle jättämät autot ja tappamaan heidän päällikkönsä. Loput sotilaista pakenevat paikalta. Hyökkäyksestä selvinneet tytöt löytävät Jontun ja kertovat tälle mitä metsässä on tapahtunut. Jonttu ja tytöt eivät tiedä mitä tehdä mutta päättävät etsiä itselleen uuden kodin. He kävelevät tietä pitkin kohti joutomaita.